no.510
1996年1/1·15
アミューズメント通信
JANUARY 1-15, 1996

# ゲームマシン

**GAME MACHINE**

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.


毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

アケマシテ オメデトウ ゴザイマス

論潮

# 求められる自由化

## 「八号営業」での不合理な法規制

謹んで新年のご祝詞を申し上げます。

旧年中のご愛読、ご支援に対し心より感謝いたしますとともに、あるべき正しい業界紙として今後とも、本紙は皆さまがたに必要な情報を、″分かりやすく正確に″をモットーにお届けするよう努力を重ねていく所存でございます。一層のご指導、ご鞭撻をお願い申し上げます。

＊　＊　＊

日本経済は五年以上も景気後退が続いており、国民生活に暗い影を落とすに至っているが、景気回復の見通しはまだ見えてこない。AM業界でも九三年以降不況の影響を受けるに至り、CGゲーム、新規性に富むロケーション以外ではゲーム、乗物機、遊園施設など広範囲にわたり後退を余儀なくされるところにきた。

業務用に隣接する家庭用TVゲーム業界も、市場拡大時には業務用に恩恵をもたらすが、後退局面では逆に業務用の足を引っぱることになる。家庭用専用機市場は九六年四月に64ビット機が投入されることから、大きな変動期に入ると予想されており、将来の家庭用パソコンゲーム時代に向け業界再編は必至とも見られているほどだ。しかし家庭用は業務用と市場が違うし、業務用は次々と新しいAMゲーム分野を開拓していく最先端産業であることを忘れてはならない。

娯楽と言えば低次元な道楽や暇つぶしと受けとられ、ゲームと言えばギャンブルしか考えられなかったような認識は前世紀のもので、今世紀後半でのAMビジネスの発展に伴ない、そういう認識はすでに覆えされたと見てよい。つまり娯楽にはさまざまな分野があるが人びとを心から楽しませるものでなければ評価されないことが今日ある優れたAM機によって明らかになっており、決して暇つぶしの道具ではなくなったからである。かつてのインベーダーゲームをはじめ、ゲームに熱中するという現象が起こった事実は、明らかに過去の娯楽のレベルを超えたことを示している。

またギャンブルは今日広い意味のゲームに含まれるが、TVゲームをはじめとするアミューズメントゲームが広く普及するに伴い、すでにギャンブルゲームとAMゲームは完全に別のものとして区別されるほどになった。

### 間違った法規制

ギャンブルゲームとAMゲームの区別は、そこに偶然の遊技があるかどうか、そして金品など財物を賭けることが前提になっているかどうかで区別できる。どんな機器でもギャンブルの用具として使うことが可能だとするゲーム機イコールギャンブル機論は誤まっており、このことは普及している優れたAMゲーム機が立証してくれる。

フリッパー、ガンゲーム機などのアーケードゲーム機、そしてTVゲーム機を世界で初めて開発、普及させた米国は、文字どおりゲーム機の先進国であるが、米国では少なくとも今世紀後半までにはこの区別を確立させ、AMゲーム機の業界とギャンブル機の業界はそれぞれ別の道をたどることになった。それに比べ日本の場合は、優秀なAMゲームを次々と開発し、国際市場でも大きな占有率を占めるに至ったが、法制度上は八四年の風営法改正でまったく逆コースをたどることになった。これでは日本が後進国と言われても仕方がない状態に陥ったのである。

日本では「八号営業」という警察許可制のもとにゲーム場営業が置かれるようになって今年で十一年目になるが、その前提になっている認識は、あらゆるゲーム機は（コックピットタイプなどごく一部を除いて）ギャンブルに使われないことが明らかでない、というものであり、AMゲーム機とギャンブル機との区別ができていないかなり遅れた（しかも間違った）認識である。

従って日本では、ほとんどすべてのゲーム機設置営業が風営法「八号営業」に規定され、規制されている。ここには、規制するにはそれなりの根拠がなければならないとする警察法理論上の「比例原則」が誤って適用されており、根拠のない不必要な規制がAMゲームに押しつけられている。しかもAMゲーム機とギャンブル機を区別し、法規制そのものを再検討するという議論は、なんら成果を挙げていない。

### 基礎からの改革

日本にはあまりにも多くの不必要な法的規制があり過ぎると、米国など先進諸国が批判し、こうした外圧に応じてこれまでいくつかの″自由化″が行なわれるというケースがある。これらの背景には、日本だけの特殊な慣習を維持することにより（それが不合理的でも）海外資本の日本進出を阻もうという消極的で自己保身的な体験を改善できていない、という状況があると考えられる。だがそれでは自由経済を旗印とする世界経済の中で、どうしてやっていけるのだろうか。いずれ積極的に進んだシステムを導入し、新しい時代に対応できる体質にしなければ消減する可能性すらある。

AMゲーム分野ではCGゲームの開発など先端技術で前進を続けているが、もっとビジネスの基礎を大胆かつ広範囲に改革しなければならない局面にきているのである。

新年展望

# CGやVRで需要喚起

中山隼雄
㈳日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)会長
株式会社 セガ・エンタープライゼス 代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。

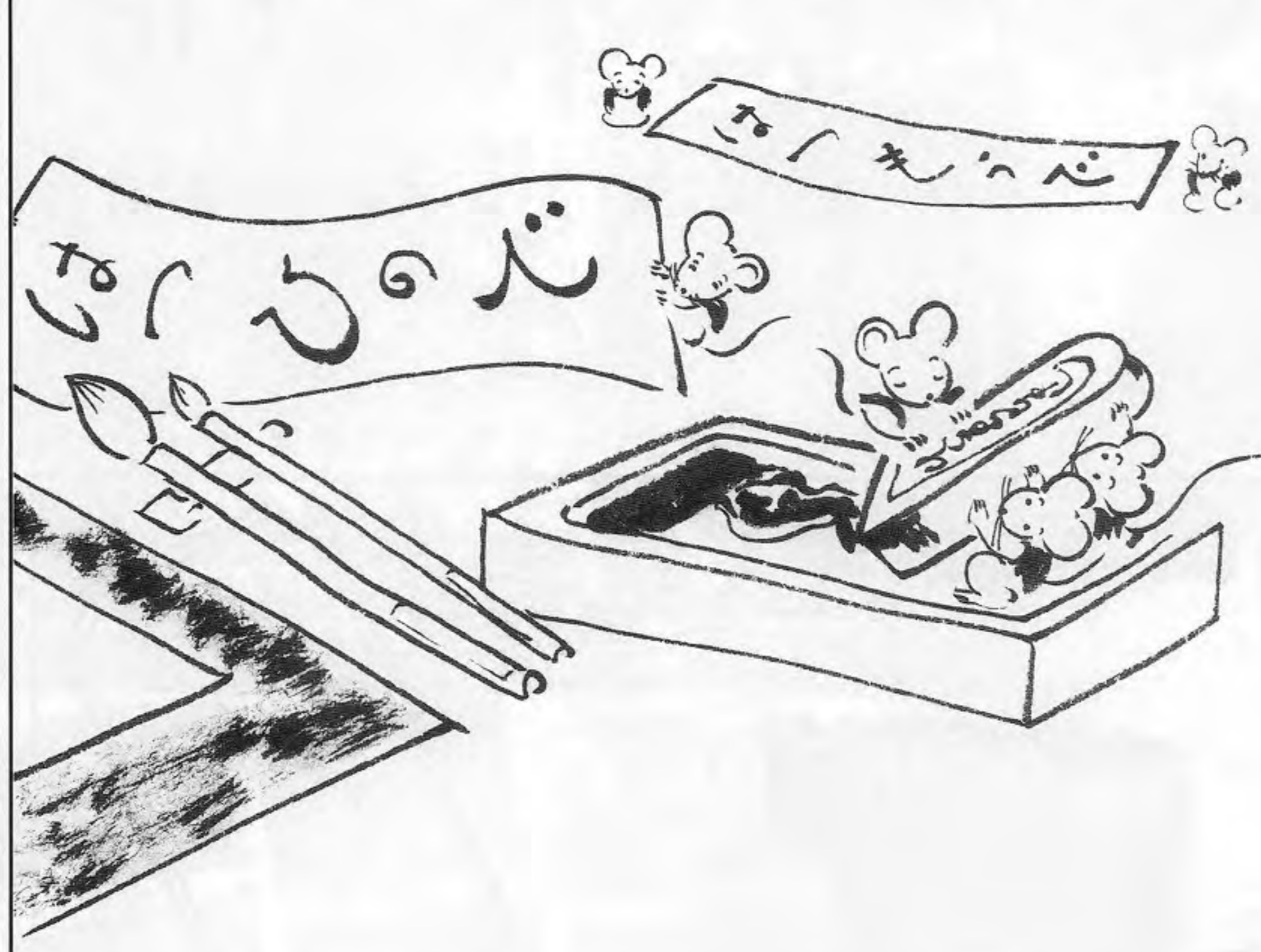
旧年中は、協会諸事業の遂行に当たり、会員の皆様方をはじめ、通商産業省、警察庁、関係行政機関、関連団体などの皆様方の絶大なるご支援、ご協力を賜り、厚くお礼申し上げます。

顧みますと、昨年のわが国経済は後半以降、為替が円安方向へシフトしたことや、政府の十四兆円余りに上る経済対策の発表などから、一部に明るい兆しが見られるようになりましたものの、金融システムの不安が顕在化するなど、全体的には民間設備投資、個人消費の低迷などから生産が伸び悩み、景気は足踏み状態が続きました。

さて、ここに新しい年を迎えましたが、わがAM業界は、会員会社個々の企業業績もほぼ下げ止まり、少しずつ上向きになってきております。

今年の抱負を三つ申し上げますと、一つ目は、業務用市場およびコンシューマ市場の動きを見てもこれまでよりも高額な商品が売れており、ソフトも数多く出ております。従いまして、われわれ業界に関して言えば、面白いもの、楽しいものさえ作れば、まだまだ需要増は期待できるのではないかと思っております。今年も、CGやVR技術を駆使し、さらに需要を喚起するような新製品をどしどし開発して、市場に供給したいと考えております。

二つ目は、例年開催いたしております幕張メッセでのアミューズメントマシンショーに加えて、今年は十一月下旬に香港でも、JAMMAショーを開催することを計画しております。

東南アジア各国の経済成長とともにアミューズメント市場も急激に拡大しており、東南アジア各国との相互理解と協調を促進し、秩序ある市場形成の構築と技術・産業協力などの国際交流として行なうことを目的としております。多くの企業の参加を期待しております。

三つ目は、協会活動の活性化の一環として、行政とのコミュニケーションの一層の充実を図っていく所存です。

昨年度ベースで当業界の市場規模も一兆六千億円と、日本経済の主要産業の一角を占めるほどに成長して、その社会的責任も飛躍的に増大してまいりました。日本経済の活力を回復させるためにも、われわれの業界が果たすべき役割は、ますます大きくなってきております。それだけに行政とのコミュニケーションを一層充実させ、規制緩和の推進や、アジア諸国を中心とした知的所有権問題への政府レベルでの取り組みなどを、積極的に働きかけてまいりたいと考えております。

最後になりましたが、関係者各位の変わらぬご指導、ご支援をお願い申し上げますとともに、皆様にとりましても新しい年がさらなる飛躍の礎となることを祈念申し上げて、新年のご挨拶とさせていただきます。

新年展望

# 変化する「遊び」の価値

柿原彬人
㈳日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)副会長
テクモ株式会社・代表取締役社長

新年あけましておめでとうございます。

わが国の経済は、個人消費、設備投資、住宅建設、外需などのいずれを見ましても、いまひとつ力強さに欠け、また産業構造の転換に伴う雇用形態のあり方も大きく変貌しようとしている中、ようやく最悪期を脱し、各業界、企業間の努力により、本年は緩やかな回復基調に向かうように思われます。

このような状況のもとで、わがアミューズメント業界の本年は、時代を冷厳に見つめ、来たるべき時代を洞察し、その求めに応え、新しいステージを切り開いていく重要な一年になるものと考えております。

米国における情報通信・メディア産業のM&A、昨年決着を見ましたDVDの規格統一、あるいは「ウィンドウズ95」により加速するパソコンの普及、インターネットなどによるパソコン通信網の拡大などを見るにつけ、わが国もようやく、肩ひじ張らずに家庭内にもパソコンが広く行き渡っている米国のようになる兆しが見られます。

このような時代になりますと、生活を「エンジョイ」しようとする多くの人々の価値感、ライフスタイルは「質」の高い「楽しみ」を求め、幅広い「時間消費型」へと大きく変化するでありましょう。

そのことは常態化したクルマ社会の到来と相まって、われわれが関連する流通、物販、サービス分野におきましても、顧客の満足度を高める色彩、デザイン、照明などの環境を兼ね備えた施設全体の大型化、郊外型、異業種複合型へと大きな地殻変動があるものと思われます。

このような情勢のもとではアミューズメント施設のあり方、商品コンセプトのあり方も、それに対応できるものでなくてはなりません。私たちは、お客様であるオペレーターの皆様方に満足していただけるとともに、プレイヤーが喜びインカムの上がる、お求めやすい価格の商品を提供する責務があると考えております。そのことによりオペレーターの皆様、ひいては業界全体のコスト、経費の削減にも大きく寄与できるものと思います。

また、協会活動につきましては、最近の規制の緩和、撤廃の社会的要求に応えるとともに、来たるべき次世代に対応した課題にも対処する所存でございます。

年頭に当たり、本年も厳しい年になるものと予測されますが、各位におかれましてはそれを克服し、なお一層のご発展を心よりお祈り申し上げます。

新年展望

# 景品問題は経営の根幹

入江昭造
㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)会長
株式会社 たつみ娯楽・代表取締役社長

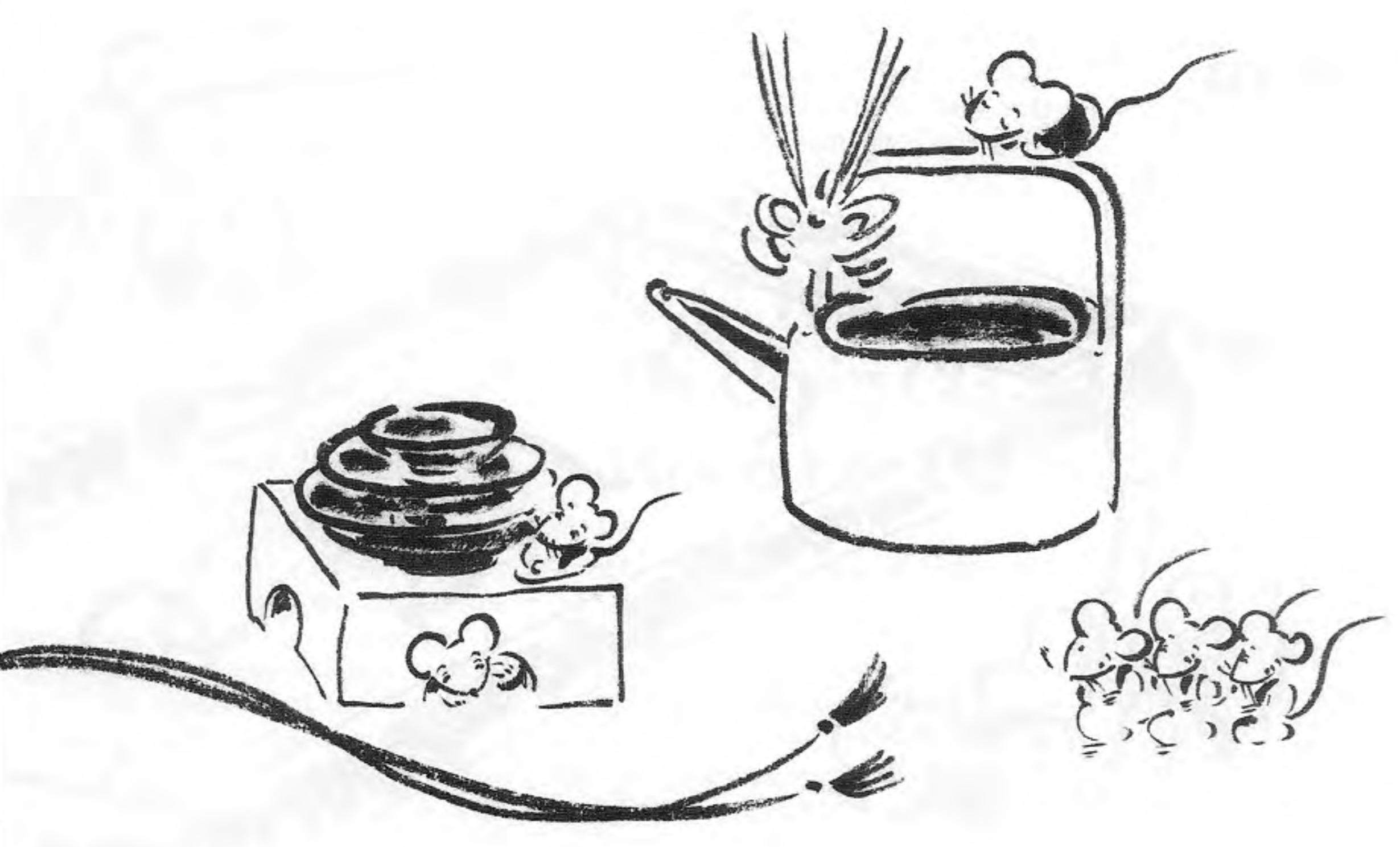
新年あけましておめでとうございます。皆様には、ご家族お揃いですがすがしい新年をお迎えのことと心からお慶び申し上げます。

昨年は、戦後五十年の節目の年でありましたが、政治、経済、社会の面で総じて世の中は揺れに揺れたという想いを深くしております。

当協会におきましては、アミューズメント業界に影響を及ぼすと思われます諸般の動向や事象につきましては、その都度、関係機関・団体に対しまして要請を行ない、また各種団体と提携して諸活動を進めるなど業界の発展に努めました。

お陰様で、その歩みは緩やかではありますが、組織の拡充、人材の育成、営業の健全化など各方面にわたりまして、堅実な進展を見ることができました。

本年の情勢を展望しますと、不況の影響を受けての消費者の余暇活動の縮小、ゲームセンターが超過剰といわれる環境の下での大手異業種の新規参入、店舗の大型化傾向と経費の増大などは、競争の激しさがさらに深刻化することを予想させます。従来にも増して、経営能力、仕入れ能力、責任能力を問われる時代と思います。

マルチメディア、インターネット、情報スーパーハイウェイなどの文字や言葉が流行語化して飛び交う中での、コンピューター関連企業の家庭用ゲームソフトへの進出や既存企業との提携、また世界的に著名なパソコンソフトの発売に際しましては、中高年を含めた幅広い年代層が異常なまでの関心を持ってソフト購入に走った様相などは、現今の情報通信の革新を背景にした社会現象と評されました。このような情勢の下での業務用ゲームソフトの開発、ゲームセンターにおける集客力の向上などに、創造的な思考と実践が緊急の課題として求められております。

協会としましては、業界の再活性化と健全な発展を願って、関係機関団体に対する要請や要望、各種団体と調和のとれた諸活動の提携を積極的に進めること、会員の拡大と地区協議会、都道府県協会を基盤にした整合性ある協会活動を進めて業界のさらなる発展を図ること、また兄弟の関係にあります「日本アミューズメントマシン工業協会」「日本SC遊園協会」との連携、切礎琢磨などを通じて、業界の発展に汗を流してまいります。

昨年来の懸案であります「景品単価引き上げ」の事柄につきましては、経営の根幹に係わる問題であることから、再度討議しております。業界の健全な発展を期待しての真摯なご討議をお願いいたします。

終わりに、アミューズメントに関係される方々とご家族ご一同様のご多幸と健勝を祈念しまして、年頭の挨拶といたします。







新年展望

# 社会に根付いた産業に

真鍋勝紀
東京都アミューズメント施設営業者協会(TAMOA)会長
株式会社 シグマ・代表取締役社長

明けましておめでとうございます。業界の皆様方におかれましては、お揃いでよい初春をお迎えのことと衷心よりお慶び申し上げます。

私は昨年十一月の東京都アミューズメント施設営業者協会（TAMOA）の総会におきまして、新たに会長のご指名を受け大役をお引受けいたしました。もとより、円満な人格と強力な指導力でTAMOAおよびAOUを今日の形にまで導いてこられた、前TAMOA会長の駒井徳造氏には及びもつきませんが、理事および会員各位のご協力をいただきながら、私なりに協会／業界のあるべき姿を模索し微力を尽くしたいと存じております。どうぞ倍旧のご支援、ご鞭撻のほどよろしくお願い申し上げます。

さて、昨年（一九九五年）は阪神大震災、オウム真理教事件、大和銀行事件などの大事件が続発し、政治的にも経済的にも、また社会的にも大変な一年でありました。

これら一連の出来事は、単に世紀末的現象と言うよりは、近代人類社会がイデオロギーの対立均衡により維持してきたバランス状態が、大きく揺らぎ始めた結果ではないかと感じています。その根底には、物質文明の一つの限界と言うか矛盾点を察知した人々の、真にあるべき姿の探求に向けてのエネルギーの動向を感じざるを得ません。

おそらく二十一世紀のヒト社会は、国境や物理的距離の障壁を乗り越え、多様な価値感の衝突を経験しながら、地球レベルでダイナミックに変化していくことでしょう。

当アミューズメント業界におきましても、一九九五年は従来の量的拡大よりも、質的変化が要請される市場へと変化し始めた年であったと言えるのではないでしょうか。その結果、各地で開業されたAM施設も、それぞれの地域特性や顧客嗜好に合わせ多様化が進み、AM施設を画一的に論ずることは適当でない状況になってまいりました。また、他の商業施設、レジャー施設との複合化も顕著な流れであり、社会的認知を受けた当業界の将来の発展の可能性は非常に大きいものがあると考えております。統計資料によると、九四年、九五年とロケーション売上げは、低迷、減少傾向にあるとのことですが、未開拓のマーケットニーズの規模は膨大であると思います。

そのように考えていくと、最近よく話題になる大手企業による寡占化に対する危惧や、大型店舗、小型店舗の二極分化と棲み分け論についても、意外と容易に解決の道を見出せるのではないかとも考えられます。もちろんそのためには、各オペレーターが長期的展望に立ち、それぞれのロケーションの特性与件、顧客ニーズを正確に把握し、機械揃え、場内環境(雰囲気)の整備、人的サービスのあり方についても知恵を絞る必要があろうかと思います。

いずれにしてもアミューズメント産業は、やっと社会的認知が得られた程度の産業で、これから本物の機械が考案され、あるべき施設が作られ、大衆生活の中に根をおろし社会に不可欠の機能を提供する産業に成長していかなくてはなりません。

アミューズメント産業が無限の可能性を秘めていることを信じつつ、今年一年が業界の皆様にとって繁栄と躍進の年であることをお祈り申し上げます。

新年展望

# 風営法規制解除が目標

内田　博
日本ＳＣ遊園協会（ＮＳＡ）会長
株式会社 友栄・代表取締役社長

謹んで新年のお慶びを申し上げます。昨年も協会行事には多くの方々のご参加とご協力を賜りまして、心から感謝いたしております。どうぞ本年もよろしくお願い申し上げます。

さて昨年は阪神大震災、オウム事件と社会を揺るがす出来事があいつぎ、社会全体が不安におののいたものであります。とくに大震災は、会員の中に罹災された方がおられ、営業不能の状態が長引き、大きな損失を被られました。一般国民の間では強い自粛ムードが広がり、本協会においても恒例になっていました海外視察旅行を中止いたしました。

さまざまな景気浮揚対策もなかなか功を奏せず、去年十月に発表された通産省統計によれば、百貨店とスーパーを合わせた大型小売店の販売額も十一ヵ月連続で前年実績を下回ったと伝えています。相関関係にある私どもＳＣプレイランドの売上げも、前年比一〇％前後落ちたと言われる会員がほとんどで、なかには前年並みあるいは微増だが回復したというところもあったようですが、全般的には、協会の景品取扱高指数が示すように低調そのものでありました。

小売流通業界においては大型、複合型、郊外型、ディスカウント型等、次々に出現する新しい店舗と既存店舗の競合は激しさを増しています。ショッピングセンターだけでも百店舗以上の開店があり、流通業界マップは急速に書き替えられつつあります。こうした店舗にアミューズメント施設が不可欠になってきたことは誠に喜ばしいことではありますが、それだけに業者間の競合も激しくなり、保証金、内装費、機械等々に巨額な投資が必要になってきました。しかし大は大なりの、小は小なりの生きる道があるはずで、自分の力を知り、分に応じた等身大経営を心がけるべきであります。時代の変化に対応した自分なりの経営戦略を確立し、固持していくことが、何より必要かと思います。競合店との差別化は運営ソフト面やサービス面で独自のものを打ち出すべきであって、決して新しい高額な機械にだけ依存すべきではないと考えます。

さて本協会の主要な目標の一つは風適法の規制解除にありますが、その実現のためには当局の信頼を得られるような、万全の少年非行排除がキーポイントとなります。この面では、残念ながら、まだ充分だとは言い切れません。「いじめ問題」への社会的関心が再び高まりを見せているこの頃でありますので、小中学生客の多いＳＣプレイランドにおける社会的責任を自覚し、これまで以上に注意深く親切な対応をすることを、運営ソフト面向上の最重要課題にしてほしいと思います。

昨年は当業界にとってある意味では画期的な年であったと言えます。それはＮＳＡ、ＡＯＵ、ＪＡＭＭＡの三団体が協力して、「業界実態調査」と「ゲームの日」設定の二つの共同事業をしたことであります。今年も引き続き三団体による意思の疎通をはかり、より豊かな事業の発展に寄与したいものと考えております。

皆様のご盛業を心から祈念して年頭のご挨拶といたします。

「志摩スペイン村」開園1年

## 経済波及1兆円

### 三菱総研が調査報告

「志摩スペイン村」（三重・磯部町）の開園一年間における経済波及効果は九千九百億円になることが、三菱総合研究所の調べで明らかになった。

これは近畿日本鉄道㈱と㈱志摩スペイン村の委託により、三菱総研がアンケートなどにより調査したもので、その結果を「志摩スペイン村の社会・経済効果に関する調査報告書」としてまとめ、十一月二十七日発表した。

同「報告書」では社会・経済効果とともに、テーマパーク「パルケエスパーニャ」の入園者動向などもまとめている。その要旨は次のとおり。

経済的波及効果については、開園前の建設費や鉄道、道路整備などへの直接投資額が千四百六億円で、これは三重県内製造業二千六百社分の投資額に匹敵する。また開業後の直接投資額は千四百十八億円に上り、これは同県の小売業千八百社分の販売額に相当する。

この投資が産業に及ぼした生産誘発額の推計は、開業前四千五百七十八億円、開業後五千二百七十六億円、合計で九千八百五十四億円となった。これは同県内サービス業の年間産出額の六割に相当する規模となっている。

開業前は建設投資から第二次産業へ波及し、開業後はサービス業や商業などへの波及が大きい。

うち同県内への生産誘発額は六千百六十四億円で、県の年間産出額の四％を占め、県内経済の底上げに大きく貢献した。

また雇用創出効果もある。同園の社員は約千百四十人で、うち七三％を県内から採用。さらに投資による間接的雇用効果は、開業前で約四万六千人、開業後七万人で、この結果、減少を続けてきた磯部町の人口が九四年以降増加に転じている。

このほか生産増大により県民一人当たりの所得が七万二千円増え、県の税収入も六十五億円増大した。また伊勢志摩の観光客数が九四年は前年比約三〇％（七百万人）増という結果になっている。

### 女性中心に入園430万人

テーマパーク「パルケエスパーニャ」（九四年四月開園）は開園一年で目標三百万人を上回る四百二十六万五千人が来園、東京ディズニーランド（ＴＤＬ）に次ぐわが国第二の集客力を持つテーマパークとなった。

入園者層の特徴としては、女性が全体の七〇％を占めていること、また八四％が十八歳以上で大人対象となっていること、団体客が少なく七五％が個人客であることなどが挙げられる。

入園者の地域別では、中部圏から四六％（うち県内一三％）、関西圏から四一％となっている。

また宿泊して来園する客が六四・五％と多く、そのうち一泊だけの者が五一・五％いる。これはＴＤＬの入園者宿泊比率二五％と比べても、かなり高い比率を示している。なおリピーター比率は一七・五％と比較的高い。

入園者の消費行動については、一人当たりの支出が園内で八千百円、園外で二万四千百円、計三万二千二百円となった。ちなみにＴＤＬでは八八年度、一人園内で七千九百円、園外で一万四千五百円だった。これは宿泊客の割合がその差となって出ているもの。

園内での一人当たり支出の内訳は、チケット三千九百円、飲食費千四百円、買物二千八百円などとなっている。このほかさまざまな角度からのデータを掲載している。

「志摩スペイン村」の経済波及効果

| | 全国 | | | 内、三重県内 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 開業前 | 開業後 | 計 | 開業前 | 開業後 | 計 |
| 直接支出（億円：名目価格） | 1,406 | 1,418 | 2,824 | 1,205 | 950 | 2,155 |
| （億円：95年価格） | 1,441 | 1,418 | 2,859 | 1,235 | 950 | 2,185 |
| 生産誘発額（億円：95年価格） | 4,578 | 5,276 | 9,854 | 3,409 | 2,755 | 6,164 |
| 雇用創出者数（人） | 46,178 | 69,745 | 115,923 | 35,564 | 36,866 | 72,430 |
| 個人所得形成額（億円：95年価格） | 928 | 1,483 | 2,411 | 634 | 690 | 1,324 |
| 税収増大額（億円：95年価格） | 48 | 56 | 104 | 36 | 29 | 65 |



新年展望

# 安全第一の設計と管理

山田三郎
全日本遊園施設協会（ＪＡＰＥＡ）会長
泉陽興業株式会社・代表取締役社長

新年明けましておめでとうございます。年頭に当たり、一言ご挨拶申し上げます。

旧年中は、当協会並びにアミューズメント業界にご支援とご協力を賜りまして、深く感謝申し上げます。

昨年を振り返ってみますと、一月十七日には阪神・淡路大震災が発生し、死者約五千三百人、負傷者約三万五千人、また家屋の倒壊は約十六万戸という膨大な被害を受け、いまだに避難所生活を甘んじておられる被災者がおられる現状でございます。

また、三月には東京におきまして地下鉄サリン事件が発生し、多数の犠牲者が出で都民をはじめ一般国民を恐怖に陥れたことは、怒りに耐えられないことでございます。

さらに、十月末に発生いたしました兵庫県下の遊園地におきまして少女が遊戯施設から転落し死亡するという痛ましい事故につきましては、誠に遺憾なことでございます。遊園施設業界は、遊園施設があらゆる年齢層の方々に安らぎと憩いを与え、楽しい環境を提供する施設であるという認識から、利用者の方々の安全を第一とした設計・施工および維持管理・運行管理対策に常に努力している業界であり、当協会といたしましても利用者の方々をはじめとして業務に携わる各従業員に対する安全対策につきましては、会員一堂が結束して常に研鑽を積んでいるところでございますが、このような死亡事故に遭遇しますと、事故の状況と原因を追求して、さらなる安全対策の策定に努力を払わなければならないことを痛感する次第でございます。

わが国の経済界の現状を振り返ってみますと、バブル崩壊による不況は年々深刻化し、一昨年にも増して厳しい試練の年であったと言えます。政府の底入れ対策もなかなか軌道に乗らず、混沌とした社会情勢が続いた一年であったと思います。

遊園地業界や遊園施設業界は、バブル崩壊当初、大した不況の波を被ることなく推移してきましたが、その後、年々不況の影が生じて、各企業の経営協力にもかかわらず衰退を余儀なくされております。

このような情勢下で新しい年を迎えましたが、昨年来、企業間や施設間で格差があるとは言え、底入れ対策が多少軌道に乗りつつあるやに感じるところでございますが、依然として厳しい状況下が続いていることには変わりないことでございます。

昨年七月に製造物責任法（ＰＬ法）が施行されましたことから、当協会といたしましても、この法律の正しい理解と実務の対応を図るため、昨年一月末に会員に対するセミナーを開催し、また十月には、遊戯施設の機種ごとに利用上の注意看板の標準モデルを「遊戯施設の注意看板マニュアル」として、遊戯施設のメーカーサイドから考えた利用上の注意事項を列記したものを作成し、ＰＬ法の対処に齟齬がないようにするとともに、メーカーに対して注意を喚起しながら、社会のため研鑽を重ねるよう指導しておるところでございます。また運営管理面に対しても、遊園地オーナー各社に折衝を深めるようもっていきたいと思っております。

終わりになりましたが、年頭に当たり、皆様のますますのご健勝をお祈り申し上げます。

志摩スペイン村

## 97年に2種追加

### 吊り下げコースターなど

志摩スペイン村内のテーマパーク「パルケエスパーニャ」（三重県志摩郡磯部町、㈱志摩スペイン村経営）は十一月二十七日、約七十億円を投資し新アトラクション二種類を中心に四施設の建設に着手し、九七年春の完成をめざすと発表した。

同パークは九四年四月にオープンし、初年度入園者は目標を四〇％上回る四百二十七万人と、国内テーマパークではＴＤＬに次ぐ集客力を示した。二年目は阪神大震災の影響などで前年度比約二五％減になる見込みだが、三年目には「施設を増強し新しい魅力を提供することでリピーターを確保する」ため、今回第二期投資計画を策定したもの。新アトラクション二種類は次のとおり。

「ピレネー」＝スイスのボリガー＆マビラード社製インバーテッド（吊り下げ式）コースター。コース全長千二百三十四㍍、リフト最高部四十四・六㍍、最高時速九十九・三㌔㍍はいずれも吊り下げ式では世界一となっている。またコース途中に垂直外向きの大きな〝バーチカルループ〟や、ループ内を走る〝スパイラルインターロックループ〟など、新しい形状のコースが設けられているのも特徴。四人乗り座席を八台連結し定員三十二人。所要時間は約三分十五秒。同施設の投資額は周辺環境整備を含め三十一億円。

「ドンキホーテ冒険の旅」＝自走式吊り下げライド〝空飛ぶガリオン船〟に乗って、〝ドンキホーテ〟など同パークのキャラクターたちが繰り広げる冒険ショーを楽しむというもの。東洋エンジニアリング㈱製で、ショーセットは㈱ドリームメーカーズが担当。コース全長百五十㍍。ライドは三人乗りで所要時間は三分六秒。投資額は約二十六億円。

このほか、スペイン北部の教会をモチーフにした面積五百平方㍍の多目的ホール（投資額七億円）、開閉式可動屋根を設けた面積約千七百平方㍍の劇場コロシアム（投資額六億円）を建設する。

志摩スペイン村のインバーテッドコースター「ピレネ」完成予定模型

ＮＴ振興財団が

## 懸賞論文を募集

### 〝文化としての遊びと科学技術〟

㈶ニューテクノロジー振興財団（中村雅哉理事長）は現在、「文化としての遊びと科学技術」をテーマに懸賞論文を募集中だ。ナムコが八六年に設立した財団で、九五年度の新しい事業として懸賞論文制を設けたもので、「人間と科学技術の調和」という同財団の趣旨に沿った論文を募っている。

九六年一月十六日締切りでだれでも応募できるが、作品は一人一作、オリジナル作に限られる。応募方法はインタネットを通じてＥ−ｍａｉｌで送るか、フロッピーディスクとプリントアウトを郵送するかに限られる（フォーマットの条件など確認する必要がある）。

同財団では審査委員会を通じて審査、入賞者を三月末にも決める予定。最優秀賞（一名）に研究奨励金三百万円を贈るほか、優秀賞（二名）各百万円など予定している。

問い合せ先は次のとおり。東京都港区虎ノ門一丁目一の三、磯村ビル２Ｆ、☎３５０４−１３２３。

ニコグラフ95

# AMCGで共同小間も

## ナムコは偏光メガネ使用の立体CG出品

CG総合展「ニコグラフ95」が(社)日本コンピュータ・グラフィックス協会ら共催で十一月二十一—二十二日、千葉の幕張メッセ(七ホール)で開かれ、CGやVRなど最新技術が紹介された。同展は十四回目、これまでの池袋サンシャインシティから会場を移転した。

「ニコグラフ95」は展示会とセミナー、フィルムショー、アミューズメントCGシンポジウムなどで構成され、展示会には百十三社が出展した。会場はデジタルグラフィックス、VR&リアルタイムCG、アミューズメントCGなど五つのコーナーに分け展示された。

うち前回新設されたアミューズメントCGコーナーには、今回新たにアミューズメントCGセンターの共同小間が設けられた。同センターは、九四年十月に日本CG協会の付属機関設置が決まり、九五年六月に正式発足したもので、会員二十八社。中村雅哉ナムコ社長が運営委員長を務めている。

同コーナーではAMCG関連ハードおよびソフト、最新のゲーム制作環境、インタラクティブ3DCGに関する研究などが紹介されており、ナムコなど会員九社が出展した。ナムコは立体視映像制作の基礎テスト用として作られたフルCG立体アニメーション(偏光メガネ使用)を公開、最新のCGゲーム制作ツールなど紹介。またソニー・コンピュータエンタテイメント(SCE)、松下電器産業はそれぞれ32ビット家庭用TVゲームソフトを展示した。

ニコグラフ95のVR&リアルタイムCGコーナーでは、日商エレクトロニクスなどがVRシステムを紹介したほか、バーチャリティ社/電通プロックスによるVRゲーム機「バーチャリティ2000」が紹介された。隣りの八ホールでは「マルチメディア95」が併催された。

右側上の写真はAMCGコーナーで「ナムコシアター」のようす。下の写真は人物の動きを右側のCG画像に採り入れるのを示す日本アイテックの小間のようす

「AMCGシンポジウム」講演内容

# CGゲームの発展

## セガ社黒川氏、ナムコ斉藤氏ら説明

「ニコグラフ95」(別記事参照)に伴い「アミューズメントCGシンポジウム」が二日目に受講料制(一般は一万二千円)で開かれ、約二百六十人が受講した。九四年から始まったもので、今回が二回目。CG技術への取り組みなど紹介した。

午前中の第一部「ビデオゲームナウ」では、セガ社第二AM研究開発部の黒川文雄氏とナムコCG開発部の斉藤直宏氏、同CS開発部の和田史郎氏が講演。

黒川氏は、セガ社CG基板の「モデル1」から「モデル2」へのバージョンアップを「バーチャファイター」と「同2」を例に、毎秒十八万ポリゴンから三十万ポリゴンへ、ワンフレーム三十分の一秒から六十分の一秒へ速度を上げ、テクスチャーマッピングを可能にしたことなど説明した。同氏によると「バーチャファイター」は他社の格闘ゲームと違いを出すためCGを採用、成功したが、これは対象年齢層や操作性、難易度なども大きなポイントになった。CGゲームは将来さらに映画に近づく。新しい試みとして「バーチャストライカー」、「ファイティングバイパーズ」の画面に〝バーチャル広告〟を入れた——など語り、ビデオを使ってCG技術を紹介した。

斉藤氏はナムコ「スーパーシステム22」について、毎秒三十万ポリゴンで「システム22」と同じだが、描画機能を強化したと説明。リアルタイムを維持し映像のクオリティを上げるには、①ワンフレームの描画ポリゴン数を増やす、②グラフィックボードの描画機能を利用する、という二方法が考えられる。キャラクターのモーションデータ作成にはアニメータ、ロストコープ、モーションキャプチャーがあり、モーションキャプチャーではリアリティは出せるがデータ変更がし難い。これにはメカ式、磁気式、光学式の三方式があり、「鉄拳2」では光学式を採用した——などデモ映像を交えて説明した。また和田氏は家庭用CGゲームソフトの制作過程について説明した。

午後の第二部「次世代のゲームオーサリング環境とマルチマスタリングへの展開」では、米国シリコンスタジオ社のルーベン・クレイマン氏が、CGソフト制作ツールについて講演。同氏は、シリコンスタジオ社が開発中の制作ツール「ファイヤーウォーカー」の開発コンセプトと機能、また同社が提唱するデジタルメディアコンテンツのマルチマスタリングへの展開について説明した。

第三部の「ディスプレイ・デバイスの最新動向」では、シャープ電子機器事業本部の合田研氏、オリンパス光学映像システム部の井場陽一氏が講演した。合田氏は、大画面映像を可能にした最新技術と新開発の液晶リアプロジェクションTVなど、また井場氏は、ヘッドマウンテッドディスプレイ(HMD)のAM機器への応用など、HMD開発の現状について語った。

AMCGシンポジウムで、左上はセガ社黒川氏、右上はナムコの斉藤氏、右は和田氏、下は第1部講演のようす。

## 特許・実用新案 出願公告・公開 (11月15日～30日)

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、(公告の場合の)出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

### 特許出願公告

十一月二十二日＝「スロットマシン」、ユニバーサル販売(株)(東京)、7－108325㊟、61－191247。「虚像エンターテインメント」、ヒューズ・エアクラフト社(米国)、7－108346、5－514887。

十一月二十九日＝「円盤表示型スロットマシン」、角義美(滋賀)、7－110292、4－85359。「サーキットゲーム装置」、(株)セガ・エンタープライゼス(東京)、7－110301、63－182572。「画像表示付きジョイスティック装置」、同、7－110303、2－302064。「ゲーム機の昇降機構」、コナミ(株)(兵庫)、7－110302、5－48775。「ゲーム機のコントローラ」、同、7－110304、5－149960。

### 実用新案出願公告

十一月二十二日＝「抽選機及びその抽選機を使用したビンゴゲーム機兼ルーレットゲーム機」、(株)河田(東京)、7－51083、3－91618。「くじ引きマシーン」、水野和幸(静岡)、7－51085、5－15947。「ゲーム用液晶デジタル表示器」、(株)山元(東京)、7－51086、5－19332。「ルーレット・レイアウト」、小林邦巌(千葉)、7－51087、5－61376。「自転車ルーレット遊戯装置」、高田克伸(静岡)、7－51088、5－58350。「スロットマシンのリールの組立構造」、(株)カプコン(大阪)、7－51089、5－18999。「リール回転式絵柄組み合わせ入賞配当獲得ゲーム装置」、廣瀬治彦(東京)、7－51090、2－19037。「コイン送出装置」、高砂電器産業(株)(大阪)、7－51091、3－19646。「電子ゲーム機」、同、7－51092、3－72282。「回転ゲーム機」、同、7－51093、3－84810。「レジャー用滑降装置」、(株)石井鐵工所(東京)、7－51108、1－43887。「揺動遊戯機」、(株)セガ・エンタープライゼス(東京)、7－51109、3－38665。

### 特許出願公開

十一月二十一日＝「景品自動排出装置」、(株)エイブル・コーポレーション(東京)、7－303756。「遊戯用射撃装置」、日本鋼管(株)(東京)、7－303757。「遊戯用回転乗物」、同、7－303761。「正12面体サイコロ及び12面体サイコロゲーム装置」、原田光人(東京)、7－303758㊟。「自動麻雀卓」、エムテックスマツムラ(株)(山形)、7－303759。「ビデオゲーム装置」、三洋電機(株)(大阪)、7－303760。「遊戯用ボート」、日立造船(株)(大阪)、7－303762。

十一月二十八日＝「格闘技ゲーム機」、大平技研工業(株)(岐阜)、7－308413。「遊技機」、共和技研(株)(埼玉)、7－308422。「スロットマシン」、同、7－308423。「遊技用車両の走行ガイド装置」、(株)トーゴ(東京)、7－308456。「落下遊戯用ロープ及びこれを用いた遊戯装置」、オリエンタル産業(株)(大阪)、7－308457。「移動体制止装置及びこれを用いた落下遊戯装置」、同、7－308458。

### 登録実用新案

十一月二十一日＝「占い遊戯装置」、泉陽興業(株)(大阪)、7－3018425。

十一月二十八日＝「ゲーム装置」、(株)バンプレスト(東京)、7－3018677。



第7回初心会展

# 64ビット機展示に集中

## SFC用などサードパーティー58社出展

任天堂(株)(本社京都、山内溥社長)の家庭用TVゲーム機(SFCなど)の最新ソフトを紹介する第七回初心会ソフト展示会が、十一月二十四—二十六日、千葉の幕張メッセ(一—二ホール)で開かれ、注目の64ビット機「ニンテンドー64」と開発中のソフトが初公開されたほか、初日の午後に山内社長の講演会が開かれた。

この催しは任天堂関連商品を扱う有力卸売業者の組織「初心会」(河田親雄会長)が主催、任天堂が後援するもので、会場は前回までの東京・晴海から幕張メッセへ移転し、規模も広げた。三日間のうち初日のみ業者招待日、後二日間は「ファミコンスペースワールド95」として一般に公開した(前回の一般公開は一日だけ)。

出展したのは任天堂のほか、サードパーティー五十八社(前回七十二社)で、AM業界関連ではナムコ、コナミ、タイトー、カプコン、データイースト、サミー工業、バンプレストなど十社。

会場は①「ニンテンドー64」展示コーナー、②初心会が評価するソフトを集めた「シンボリックゾーン」、③サードパーティー各社の出展ゾーン、④任天堂提供の衛星放送を利用する「サテラビュー」の紹介コーナー、の四つで構成されたが、来場者の関心は64ビット機に集中した。

「ニンテンドー64」展示コーナーでは、64ビット機を約七十台、三十七ｲﾝﾁモニターとともに並べ、開発中のソフトとともに初めて披露した。実際にプレイできたソフトは「スーパーマリオ64」(完成度五〇%)と「カービィボウル」(同二〇%、いずれも仮称)で、他に約三十種の対応ソフトがビデオで紹介された。独特の操作盤(コントローラー)と合わせ、発売予定も明らかになった(本紙前号参照)。

シンボリックゾーンにはSFC十三作、GB三作、VB二作が展示されたが、最も注目されたのはSFC用エニックス「ドラゴンクエストⅥ」(十二月九日発売)だった。サードパーティー各社の出展コーナーではSFC百二十二作、GB十作、VB十八作が展示されたが、FC用ソフトはゼロだった。

サテラビューコーナーでは、セントギガの衛星放送を利用するゲーム受信システムの説明と実演が行なわれた。

山内社長の講演は二年ぶりで、初日午後四時から一時間「TVゲーム市場の展望」と題して行なわれた。会場内に千四百人分の席が設けられたが、二千人以上が詰めかける過熱ぶりだった。今回の展示会には、初日の二万九千六百人を含め計五万三千四百人が来場した。

初心会展で、上は「N64」発表ゾーン。下は山内社長講演会のようす

任天堂山内社長が講演

# 「N64」の可能性大　ソフト価格下げる

初心会ソフト展での任天堂山内社長の講演要旨は次のとおり。

——九五年夏発売した「バーチャルボーイ」(VB)は、TVゲーム機との違いを強調するため開発したが、それに適したソフトがないまま発売、低迷した。甘い見方があり、支持されなかった。もう一度VBらしいソフト作りをめざし、再スタートさせたい。

——「ニンテンドー64」対応ソフトは三十タイトルほど今開発中で、その約半数を今回紹介した。ソフトは完成度が低いと完成品との差が大きいので、あえてビデオで紹介した。完成度五〇%の「スーパーマリオ64」は、「スーパーマリオ」シリーズがよく知られているので対比しやすい。これは今までの「スーパーマリオ」シリーズと違いゲームソフトとしての価値が高まっていることに注目してほしい。TVゲーム市場最高傑作になると思っている。

——ビデオ紹介のソフトのうち、任天堂開発のほか、米欧のソフトメーカーが開発しているものが含まれている。当社の「スーパーマリオカートR」(仮称)でも、完成度が八〇%ぐらいまで行くと、SFC用前作との違いがはっきり分かるようになり、ユーザーにも「64」ソフトの特徴、他のTVゲームソフトとの違いが分かるようになる。

——TVゲームは見るものでなく遊んで面白いというものだ。昨今TVゲームを知らない人がいろいろ言ったりして、本当の姿、実像が霞んできている。これではTVゲームの前途は危うい。買って本当によかったと思うソフトがなければ「64」の価値はない。だから完成度を上げる必要がある。

——今のTVゲーム市場ではユーザーの目は肥え、開発に関心を持つ若い人が増えるが、メーカーには新しい仕掛けがなくなってきた。数多く作ればひとつぐらい当たるかも知れない、という一番楽な道を選んでも、ユーザーを納得させることはできない。ユーザーを納得させるにはシナリオを含めた優れた才能と経験が結集されなければならないが、結果的には駄目ソフトが増えている。独創的で未体験の楽しさ面白さを持つソフトこそが求められている。

——駄目ソフトがあると流通が圧迫され、これはもう限界に来ている。「64」発売はTVゲーム市場を守るためであり、任天堂の独占体制を築くためではない。「64」のコントローラーは今までできなかったタネや仕掛けを付けやすくする役割を担っている。安易な量的拡大でなく質的転換をめざすひとつの例だ。

——「64」では新マスクROMを使い、FC以来の「プラグ&プレイ」に徹する。質的転換を図るもうひとつは、書き込みできる大容量の磁気メモリの採用だ。アダプターを含め九六年末に発売し、これまでにない遊びを提案したい。

——「64」をなぜ公開しないのかという声がSFCソフトメーカーから出ているが、まず現物を見ていただいた上で、それから(ライセンス契約の)話合いに入る、というのが答だ。このため十二月十四日に本社で「64」の説明会を開く。また「64」用ソフトは一万円近いので、SFC用ソフトは大幅に下げてもらわねばならない。千五百万台のSFC市場を消さないためにも今年中に提案する。

「N64」ソフトの価格に合わせSFCソフト価格を下げる、と語る任天堂山内社長

家庭用ソフトメーカー協会

# CESAを16社で発足

## 会長に上月氏、副会長に辻本氏ら3名で

家庭用TVゲームソフトのメーカー十六社が十一月二十八日、東京・虎ノ門の城山ヒルズにあるコナミ本社に集まり、新協会「コンピュータエンターテイメントソフトウェア協会」(CESA)を設立、総会後に同じ場所で記者発表した。

CESAは、パソコンゲームや家庭用TVゲームソフトなどの開発、製造、販売会社にとって互いに話合う場を作ることで業界各社の相互交流を図ること、また業界の健全な発展をめざしてさまざまな事業を展開していくこと——を目的に設立された。

CESAの設立に参加した十六社から当初役員十六名が次のとおり決まっている(監事については十二月二十二日に決める予定)。

会長＝上月景正コナミ(株)社長▽副会長＝辻本憲三(株)カプコン社長、福嶋康博(株)エニックス社長、小林宏(株)スクウェア社長。

常任理事＝松高誠三(株)タイトー取締役、横山俊朗(株)T&Eソフト社長、浅田安彦(株)ナムコ常務。

理事＝永浜達郎(株)アートディンク社長、神藏孝之イマジニア(株)社長、襟川恵子(株)光栄副社長、仁井谷正充(株)コンパイル社長、金沢義秋(株)ジャレコ社長、柿原彬人テクモ(株)社長、福田哲夫データイースト(株)社長、工藤浩(株)ハドソン社長、杉浦幸昌(株)バンプレスト社長。

同協会では当面百数十社の会員数でスタート、四百社ぐらいまで増やす方針。ゲームソフトメーカーが正会員の対象となり、ハードウェアメーカーは特別会員、出版・報道関係は賛助会員、個人企業は個人会員の四つのカテゴリーを設けている。うち特別会員には、任天堂、セガ社、ソニー(SCE)、SNK、NEC(HE)など想定、これから交渉するとのこと。

記者会見で上月会長は、新協会設立について、「ゲームソフト産業の市場規模は一兆円近いと推定され、巨大かつ重要となっているが、これまで各社間の交流がなく、それぞれ事業運営上の悩みを抱えながら孤独な努力を続けてきた。ここに来て互いに話し合う場、協力して取り組む気運が盛り上がった」と説明した。

CESAでは具体的な事業として、ゲームソフトの権利保護、公序良俗の維持ならびに倫理の確立、展示会などの開催など挙げており、問題になるようなアダルトソフトのメーカーを締め出す考え。著作権関係ではレンタル、音楽著作権などにも取り組む。また展示会はユーザー(プレイヤー)に開催期間の半分以上を開放する、など示した。同協会は一年以内に社団法人化(所管は未定)する予定。事務局は当面コナミ本社内に設けられているが、十二月二十二日より次のとおり独立する。

CESA事務局＝東京都港区虎ノ門三丁目八番二十六号、巴町アネックス3F、☎3432—5671。

CESA設立を発表する(左から)辻本副会長、上月会長、福嶋副会長

セガ社新作展

# 「マンクスTT」重点に

## CGゲーム3作、アーケードゲーム5作紹介

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は、十二月四日に東京・羽田の本社ビルで、六日に大阪・豊中の関西支店でそれぞれプライベートショーを開き、CGゲーム機「マンクスTT」を中心に多くの新ゲーム機を披露した。

これはAMショーに同社が参考出品した機種を完成させ、年末から二月上旬にかけて発売することを発表したもの。東京会場には約六百人、大阪会場には約四百人のオペレーターら関係業者が集まった。

披露された新作はTVゲーム機三機種、プライズマシンを含むその他アーケードゲーム機五機種、メダルゲーム機二機種などで、その内容は次のとおり。

TVゲーム機（すべてCGポリゴン画像採用）「マンクスTT」＝〝マン島TTレース〟をモチーフにしたバイクレースゲームで、CG基板「モデル2」使用。五十㌅画面の「DX」（十二月下旬発売、本号「話題のマシン」参照）と二人用「ツイン」（一月末発売予定）の二タイプある。

「電脳戦機バーチャロン」＝「モデル2」使用のCGロボットバトルゲーム。二本のレバーとその先端のボタンでロボットを操作するもので、繊細な動きとスピーディーな展開に特徴がある。「ツインタイプ」で一月末発売の予定。

「ファンキーヘッドボクサーズ」＝「ST－V」ソフトのCGボクシングゲーム。一月末発売の予定（前号「話題のマシン」参照）。

その他アーケードゲーム機では、TV画面に出現する虫などをハンマーで叩くTVモグラ叩き機「タタコット」（十二月末発売、本号「話題のマシン」参照）のほか、同社製で㈱トーワジャパンから発売されるプライズマシン（すべて参考出品）として、〝ウルトラマン〟キャラを使った電光点滅スロット方式の「きゃらまるスロット」、〝セイントテール〟を使ったLEDじゃんけんゲームの「じゃんけんマグネっち」と、電光ルーレット方式でハンカチやティッシュを払い出す「ポケットフレンド」、LEDスロット形式で定規と缶ペンケースを払い出す「文具楽部スロット」を展示した。

メダルゲーム機は、円形TVモニターと大型回転盤による八人用ルーレット「ルーレットクラブ」（東京会場のみ展示）、中央で大型円盤がロータリー式に回転しメダルを周囲に弾くという新方式のプッシャー機で、四人用だがカップル向けに各席にメダル投入口を二つ備えた「トレジャーアイランド」を紹介した。

このショーで同社は、ロケの対戦ゲーム機フロアを初級、中級、上級の三ゾーンに分割することを提案し、会場内でもこのコーナー区分による展示を行なった。

セガ社新作展で、上は東京会場、下は大阪会場（中央は上級ゾーン例）

SNK新作展

# 餓狼伝説5作目

## シングル用クレーン機も紹介

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）は、十二月四日に東京・紀尾井町のホテルニューオータニで、七日に大阪・江坂の東急インでそれぞれプライベートショーを開き、「ネオジオMVS」ソフトの新作「リアルバウト餓狼伝説」を発表。またコンパクトなクレーン機「ネオミリオン」（仮称）を参考出品した。

東京会場には約五百人、大阪会場には四百人のオペレーターら関係業者が参集した。

「リアルバウト餓狼伝説」は、〝餓狼伝説〟シリーズ五作目となるもので、〝リングアウト〟制など新たなシステムやフィーチャーが加わっている（前号「話題のマシン」参照）。

「ネオミリオン」は幅四十七㌢、奥行四十五㌢、高さ六十五㌢のミニクレーン機で、設置場所を選ばないのが最大の特徴。操作は通常のクレーン機と同じで、二つのボタンを使う。本体の色はベージュとダークブルーの二種類が展示されたが、注文により色の変更も行なう。同社では、「省スペース設計なので、ちょっとしたスペースがあれば設置できる。ロケの空きスペースやカラオケルーム内のほか、コンビニやレストランなどあらゆる場所が対象となる」としている。

なお同社では、「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」から同社ソフトのみのプライベートショーを行ない、今回で二回目となるが、今後もサードパーティーのソフトを交えず同社の新ソフト一作ごとに発表会を開いていく方針、としている。

SNK新作展で、上は東京会場、下は大阪会場のようす

「ゲームの日」イベント

# 109前で盛況

## 東京都協が9時間にわたり

東京都アミューズメント施設営業者協会（TAMOA、真鍋勝紀会長）は十一月二十三日、渋谷109のイベントスペースで「ゲームの日」イベントを催し、大変な人だかりとなった。

これは東京都協の会員十七社（セガ社、タイトー、ナムコ、シグマ、コナミ、SNK、友栄、トーゴ、アトラス、エイブル、GM商事、サンワイズ、ウェップシステム、タカラアミューズメント、旭精工、ミユキ工芸、ゲームイン中央プラザ）が協賛、また森永製菓が特別協賛したもの。

当日は午前十時から午後七時まで多彩な内容で行なわれた。各社の最新ゲーム機の紹介とゲーム大会、チャリティオークション、ディスクジョッキー、吉田由香里ミニコンサート、TBSラジオ公開録音「松木梨香のゲーマーズナイト」、コスプレコンテストなどがメインステージで繰り広げられ、サブステージでは「ミッドナイトラン」、「プリント倶楽部」を設けフリープレイ開放した。

またセガ社、タイトー、シグマの渋谷地区ロケ（八店）の中から各社一店ずつ回わってクイズに答えるという、クイズラリーも行なわれた。このほか会場では「ゲームの日」ガイドブックというパンフレットを配布、アンケート調査も実施された。

イベント予算は協賛金と特別協賛金の計四百二十万円でまかなわれたとのこと。来場者数は明らかでないが少くとも約二万人に「ゲームの日」をアピールできたのではないか（渋谷109前には休日に二万－二万五千人が通る）とされている。当日用意した風船千個は二時間ほどで品切れになった。

写真は渋谷109前での「ゲームの日」イベントのようす

アイマックス新作展

# 心理テスト機続編

## MACS用、ネオジオ用ソフトも

㈱アイマックス（本社東京、今成一雄社長）は十二月四日、東京・蒲田の西浦田NSビルでプライベートショーを開き、TV心理テスト機「ラズマタッズ2」を中心に、同社システム基板「MACS」およびSNK「ネオジオ」用の各ソフトを紹介した。

これは内覧会として同社の主な取引先業者を招いたもので、オペレーターら約百人が集まった。

「ラズマタッズ2」は前作のバージョンアップ版。コンピューターがプレイヤーの人間的価値を金額に換算するという前作のモードに、新たに友人や恋人から見た価値を評価するモードが追加されたのが特徴（十二月上旬発売、本号「話題のマシン」参照）。

TVゲームは「MACS」ソフト第二弾となる花札ゲーム「着せかえ花札」。これは三人のギャルの服装、設定場所を変えて花札をするというもの。ソフトを含む基板販売でOP価格十二万八千円、ソフトは七万八千円。十二月中旬発売。

「ネオジオ」ソフトは将棋ゲーム「棋娘なないろといき」を参考出品。これは将棋道場で七人のギャルを相手に将棋を指すという設定のもの。



ネオジオCDZ

# 倍速にし小型化

## オープン価格で12月29日発売

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）は十二月十二日、東京支店に報道関係者を招き、家庭用「ネオジオCDZ」を十二月二十九日に出荷すると発表した。九四年九月発売の「ネオジオCD」から、①倍速CD－ROMプレーヤーに変更、③サイズを小さくしたもので、価格はオープンプライス。

合計五十六メガビットのD－RAMを使うなどの基本仕様に変更はないが、倍速CD－ROMプレーヤー採用でアクセスタイムが大幅に短縮されることになった。サイズは横幅が三㌢、奥行が七㌢、高さが一・五㌢それぞれもとのタイプより小さく、可愛らしくなった。

操作盤、接続コードは旧タイプと共通だが、ACアダプターのみ専用となる。

なお同社ではCD－ROMソフト「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」（八千八百円）を「Z」と同時発売することも明らかにした。

ネオジオCDZ

セガ・ファーハン社

# 北京店オープン

## 市内繁華街に10月12日

セガ社の中国子会社、セガ・ファーハン（華瀚）文化娯楽有限公司（本社北京、久原実社長）は十月十二日、北京市内に本格的なAMゲーム場「セガワールド（世嘉娯楽世界）明星」をオープンした。同社は中国・文化部直属のファーハン国際文化発展公司との合弁会社で、九五年一月一日付で設立されたもの。

「セガワールド明星」は、北京市東城区東四北大街五三七号にある北京明星娯楽世界ビルの二階のうち約四百平方㍍。同ビルは香港系企業と北京文化局の合弁会社が所有しており、一階はレストランと物販、二階にファーストフードとギフトショップ、三階に映画館がある。

コックピット／アップライト型TVゲーム機三十三台、エアロシティタイプTVゲーム機三十七台、クレーン機五台、その他八台の計八十三台を設置。コックピット型は一ゲーム六元（一元は約一二・五円）、基板タイプは二元などのプレイ料金となっている。九月二十八日に仮オープンしていた。営業時間は午前十時から午前〇時まで。

当初三千百万円を投資しており、売上げは年間四千万円を見込んでいる。同社では今後一年間に上海、広州、天津などに五十店を開設する予定。

セガ・ファーハンによる「セガワールド明星」店内のようす

セガ社「サターン」

# 1周年イベント

## としまえんで新作ソフト紹介

セガ社は家庭用32ビット機「サターン」発売一周年記念イベント「としまえんVSセガサターン」を、十一月二十三－二十五日、東京・練馬のとしまえんで催し、これに約二万人のプレイヤーを招待した。

「サターン」は九四年十二月に発売され、一年間で国内二百万台を出荷、ほぼ順調に展開中。今回の催しは、としまえんのイベント館（約二千八百平方㍍）を使い、セガ社とサードパーティー四十七社の新作ソフトを一斉に公開したほか、ゲーム大会などが行なわれた。

「サターン体験ゾーン」では、「サターン」を二百五十台設置し、セガ社とサードパーティーの新作ソフト約八十タイトルを紹介した。メインステージでは、「パンツァードラグーン・ツヴァイ」など新作ソフト発表やゲーム大会、ゲストによるミニコンサートなど催された。「メイキング・オブ・バーチャファイター」では、バーチャファイターなどCGゲームの歴史をビデオとパネルで紹介。

またAMマシンゾーンには業務用「ファイティングバイパース」、「マンクスTT」、「電脳戦機バーチャロン」などの新製品をフリープレイで開放。「バイパース」のゲーム大会も催した。

「としまえんVSセガサターン」イベントのようす

ジャレコ、中間決算

# 増収で赤字幅減

## 96年3月期を下方修正

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は十一月二十一日に九月中間決算を発表、増収で赤字幅を減らした。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ一五・三％増の三十億百万円、経常損失は三千五百万円（前年同期は八億四百万円の赤字）、中間損失は三千九百万円（同八億千百万円の赤字）となった。

売上高構成比は、業務用が十三億五千五百万円で四五・二％、家庭用が六億三千三百万円で二一・一％、新規事業のアクアリウム（水漕）が三億千八百万円で一〇・六％、その他が六億九千四百万円で二三・一％。前年同期比では業務用が三・九％減、家庭用が一一七・三％増、アクアリウムが四一二・五％増、その他一七・二％減だった。

輸出比率は前年同期の一七・六％から五・七％へと大きく減らした。うち業務用は五二％減の一億七千百万円となり、家庭用はゼロとなった。

同社では九六年三月期の業績予想を、売上高が前年比二九・三％増の七十二億円、経常利益が二億五千万円（前年十三億三千七百万円の赤字）、当期利益が二億四千二百万円（同三十七億二千二百万円の赤字）と下方修正した。

SNK、トップ異動

# 高堂氏社長昇格

## 川崎氏は代表権のある会長に

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪）は十二月十二日付で、川崎英吉社長が代表権のある会長に、また高堂良彦副社長が社長にそれぞれ昇格したことを明らかにした。

同社では、国内および海外の開発および販売会社などグループ全体の戦略と経営管理の強化を図るための異動としている。

川崎英吉氏は七八年七月に㈱新日本企画（八六年に現社名に変更）を設立して以来社長。茨城県出身、五十一歳。高堂良彦氏は六〇年に京都府立鴨沂高卒。㈱ナナオ、アイレム㈱の役員を経て、九二年㈱テレビ松任常務。九四年から㈱ナスカ社長。SNKでは九四年専務、九五年十月副社長、京都府出身、五十三歳。

高堂良彦氏

セガ・ミュージック

# 水田氏社長就任

## 音楽関係のポリグラム元社長

セガ社の通信カラオケ販売の関連会社、㈱セガ・ミュージック・ネットワークス（SMN、本社東京）の社長に十二月一日付で、元ポリグラム社長の水田皓規氏が就任した。小形武徳社長（セガ社専務）は非常勤取締役に退いた。

SMNはセガ社とNEC、CSKが共同出資して九四年十月に設立、セガ社の通信カラオケ「プロローグ21」を同十二月に発売開始した。音楽ソフト業界に詳しい水田氏を社長に迎えることで、事業強化を図るもの。

水田皓規氏は六〇年早大第一商卒、関谷産業入社。エイボン・プロダクツ、ポリグラム・レコードサービスを経て八二年にポリドール社長、九一年にポリグラム社長兼ポリドール会長。九四年に退任、ファンハウス顧問、テイチク顧問を経て九五年十月からセガ社常勤顧問。東京都出身、五十八歳。

# 新年イベントを7日間催す

## ナムコ・パーク

ナムコは東京・二子玉川の「ワンダーエッグ／たまご帝国」で一月一－七日、新年イベント「ニューイヤースペシャル」を催す。これは正月の恒例イベントで、和太鼓パフォーマンス「おめで太鼓」や、国内の隠れた七福神を探し出す「七福神めぐり」など操り広げる。

うち「七福神めぐり」は〝遊び心の向上〟を祈願するもので、見事七福神を探し出すと〝ごりやくグッズ〟が当たる。

人事異動

**セガ社**

（12月1日）兼セガ・ミュージック・ネットワーク社長、顧問水田皓規氏。

**SNK**

（11月10日）退任（常務）長谷川嘉彦氏。

（12月12日）会長（社長）川崎英吉氏▽社長（副社長）高堂良彦氏。

事務所開設

㈱スクラッチ・東京営業所＝東京都港区高輪三丁目二の四、明隣堂ビル3F、☎3445－7441。

㈱シグマ・名古屋営業所＝名古屋市名東区上社二丁目二百十番地、北村第二ビル、☎（052）779－0921、尾形秀行所長。

お知らせ

**本号は1月1・15日合併号です**

お役に立つ記事を満載している本紙ですが、このたび年末年始の印刷休みのため1月は合併号といたしましたので、ご承知おき下さい（次号は1月17日発行予定です）。なおご購読号数の変更はありません。

IAAPA'95

# VRゲーム機などさながらLBE展

## ニューオーリンズのIAAPA95はハイテク、CG映像でAM分野拡大

アメリカン・サミー社の小間で（左から）小関元太郎氏、デビッド・ケイン氏、鈴木義治社長、サミー工業の里見治社長、アメリカン・サミー社のリック・ロカティ副社長

テーマパーク、ファミリーエンタテイメントセンター（FEC）、ウォーターパークなどを含めた遊園地市場の世界的な拡大とともに、「パークショー」とも呼ばれてきたIAAPAショーが年ごとに重要になってきた。しかも近年、据え付け型のロケーション・ベースド・エンタテイメント（LBE）がアトラクションとして人気を集めるようになってから、LBEに属する映像シミュレーター、VR（バーチャルリアリティ）ゲームなどハイテク施設が充実、このショーはLBE展の様相を帯びることになった。

第七十七回IAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス＆アトラクションズ）年次総会に伴うIAAPAショー95は、十一月十五－十八日、ルイジアナ州ニューオーリンズのコンベンションセンターで開催され、八百六十七社（前回八百二十二社）が屋内五万九千平方㍍（実質三千四百小間）と屋外六千七百平方㍍に出展。

これは約二ヵ月前、同じ場所で開かれたAMOAエキスポ95と較べると展示規模で約三倍となる。

もちろんIAAPAショーには一般客は入れず、業者ら登録入場者だけとなるが、今回は二万八百五十六人（前回二万四百人）となった。これまでの最高は九三年、集まりやすいロサンゼルスでの二万四千八百人だったが、一応順調に登録入場者数を増やしていると見てよい。今回は入場者のうち約四〇％（前回二八％）が米国以外からで、国際色を一段と強めている点に注目する必要がある。日本からも多いが、東南アジア、中南米、中近東から来るケースが増えており、市場が確実に広がっていることを示している。

ホワイトウォーター社のユニークなウォータースライダー模型。浮輪に乗ったまま水とともに最上部まで行ける

セガUSA社の小間で（左から）セガ社の鈴木久司常務、セガUSA社の中川昌浩副社長。「マンクスTT」を背景に

サノヤス・ヒシノ明昌の小間で（左から）松川弘氏、米国の受付嬢、坂本真司常務

これほど大規模な展示会なので、主なホテルと会場を結ぶシャトルバスを数ルート用意したりしているが、ホテル自体がそう多くないなど対応できていない。しかし九六年も同じニューオーリンズで開く予定だ。ショー運営も大がかりになるのは結構だが、主催者であるIAAPAが十分それに対応しているとは言えず、このあたりが今後大きな問題となるようだ。

### 国際協会の性格

IAAPAは一九一八年に設立されたアウトドア・ショーマン協会をもとに、全米遊園地業協会（NAAP）へと発展、七二年に国際協会の現名称になったもの。現在七十二ヵ国約四千の会員を擁している。とくに米国以外の会員数が現在、全体の二六％を占めるに及んでいることから、協会運営も国際性を強めつつある。九五年に世界八ヵ所に連絡事務所を開設したのもそうだし、AAMAと香港AAEを共催し始めたのもその一環だ。

しかし遊園地分野で米国は世界で最大の市場を持っており、米国が主導的立場にあるのは否定できない。IAAPAによると、遊園地の年間利用者数は米国で二億六千七百万人もあり、その経済効果、雇用などとても無視できるものではない。米国以外では日本が六千万人、次いでフランスの千四百万人、英国の千万人などとなっている。欧州ではスペイン、東南アジアでは韓国、マレーシアが次第に大きくなりつつある。

IAAPAが対象とするロケーションの形態はテーマパーク、伝統的な遊園地、移動遊園地（カーニバル）、FEC、ウォーターパークにとどまらず、スタジオツアー、展示アトラクション、博物館などかなり広い範囲である。従ってIAAPAショーもこうしたビジネス向けのありとあらゆる機器、物品、サービスなどが出展されるわけで、とても容易に分類、整理して説明できるものでは

米国スカイファンワン社の小間で紹介しているのは「スカイコースター」（上の部分）。アーチ状の頂上（高さ30m）からロープに吊られ空中飛行するというもの。ベコマ社が販売する

イタリアのザンペルラ社が実物出品した大型遊園施設「ミキサー」。座席部分とアームの両方が回転するスリルライド



IAAPA'95

ナムコ・アメリカ社の小間で（左から）ナムコの田中慶治取締役、木下次男取締役、中村雅哉社長、ナムコ・アメリカ社のケビン・ヘイズ社長、久恒健嗣副社長

トーゴ／トーゴ・インタナショナル社の小間で（左から）トーゴの山田數夫社長、トーゴ・インタナショナルの山田朋一社長

ない。とくに最近はLBE分野など、まったく新しいコンセプトの機器、ソフトが出品される例が多く、詳しくリポートするのは不可能となってきた。ローラーコースターなどのメジャーライド（大人用乗物施設）が必らずしも、このショーの主役ではなくなったのである。

### HMD付きVR

なかんずくVRゲーム機は今回特に数多く出品された。これはゴーグル状のヘッドマウンテッドディスプレイ（HMD）を付け、手元で操作しながら全方向に視点を移しゲームを進めるもので、単にリアル感があるというものではない。この分野では英国バーチャリティ社が最も早く「バーチャリティ」シリーズとして製品化、それなりに成功。今回も米国子会社が出展、「バーチャリティ2000」で、新システム「トータルリコイル」を紹介した。これは銃を構えながら頭部を動かすガンゲームで、クレイ射撃などの「トラップマスター」、射的場などの「クィックカーニバル」のソフトがある。同社はまた、地下のゴーストトレインを舞台にした新作ソフト「ゴーストトレイン」も披露し、ソフトの充実をアピールした。

HMD方式のVRゲーム機では、カナダのサイバーマインド社が「コブラ」を披露。スタンドアップ（SU）式で、上からHMDをつなぐもの。一万八千五百ドルと安くオペレーターが導入しやすい点を強調した。米国フェリス・プロダクション社もHMD付きシットダウン（SD）式「XLR8」を紹介したが、画像処理を含めこれからといったところだ。

米国カイザー・エレクトロ・オプチックス社（KEO）はHMD付きSD式「バーチャルオデッセー」を出品。前回から出展しており、第一作「キュービュー」に続き、ALG社開発ソフト「オーバタック」を紹介した。日本では日商岩井エアロスペースが扱う。

米国ストレイライト社も独自のHMD付きSU式VRゲームシステム「3D・XTC」をアクションゲームソフトとともに披露した。同社のVRシステムは低価格のうえ、ディズニーワールドに設けられたジャイロスコープ型「サイバートロン」を納入した実績があるので、注目される。

米国バーチャルイメージ社のVRゲーム機「サイバーパック」を試しているようす

米国バーチャルイメージ社はHMD付きSU式VRゲームシステム「サイバーパック」を製品化しており、すでに国内外に出荷中だとしている。今回はソフト「サイバードーム」で紹介した。

米国バーチャルスティックス社のVRゲーム機「アダム1」も注目される

米国バーチャルスティックス社も新しい。同社はHMD付きSU式とSD式のVRゲーム機「アダム1」（32ビットCPUペンティアム使用）をソフトとともに披露した。硬貨作動式で製品化しており、今後の展開が注目される。

もうひとつカナダのダイナミック社は、「オリオンゲームシステム」（OGS）というVRゲーム機を披露した。KEO社のHMDを使うもので、本体はこれもペンティアムを使用。ガンアクションのソフト「ライズ・オブ・ザ・トライアッド」を制作中だ。

以上はいずれもCG画像を応用したものだが、多くはIBMのPCパソコンをベースにしており、画像処理用の強力なパワーがあるかどうかはっきりしない。なお英国ディビジョン社はもっぱらこうしたVRゲーム用のCGソフトを製作していることで知られている。

### インタラクティブ

HMD付きVRゲーム機と映像シミュレーターとの中間に位置するシミュレータータイプのゲーム機もいくつか出品されており、性格がはっきりしないのもある。要は乗っている客がゲームを操作できる、インタラクティビティがあるかどうかなのだが、なにしろ大きな展示会なので未確認のものもあるわけだ。

米国マリアー・エンタテイメント社の「ブラック・マリアー」などがそうで、具体的には映像シミュレーターなのだが、スポーツゲームをインタラクティブで楽しめるとしている。コックピット2台分をぐるぐる回転させる米国バーチャルダイナミックス社「カンタムモーション」は、回転に応じた重力を背中に感じるが、何か意味があるのか。カプセルが全方向に回転する米国シーテクノロジー社「センチュリー2000」の意図もよく分からない。

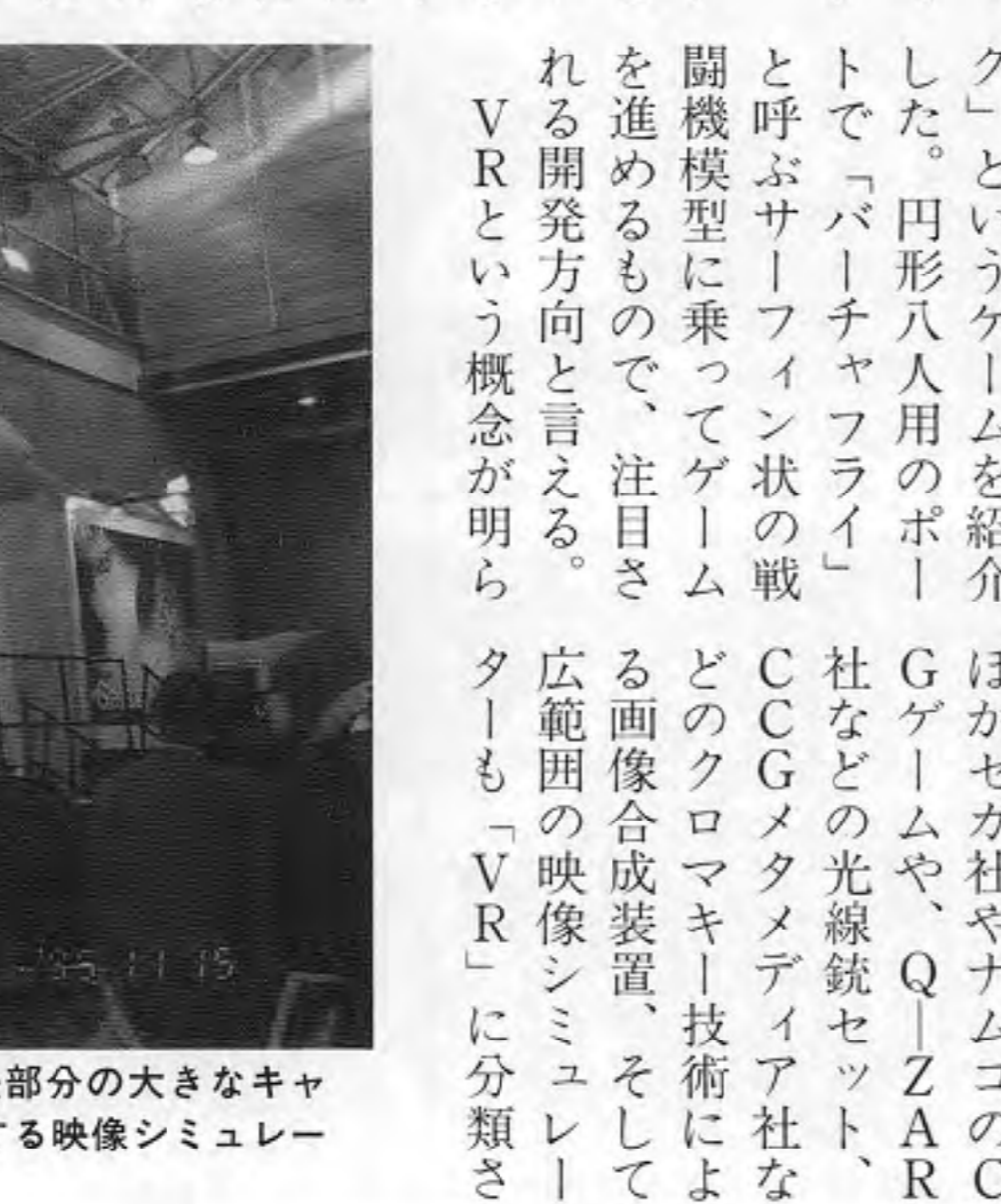
それらと比べると、一人用の映像シミュレーターは分かりやすいが、なぜ一人用なのにこれほどの装置が必要なのかと思うほど大きいのは、米国マックスフライト社のゲーム機「VR2000」。フライトシミュレーターのように使うので、VRゲーム機と言えなくはない。また米国アドベンチャークェスト社「M4」は、完全に二人用映像シミュレーターで、キャビンが動くがゲームではない。米国ライツスピード社（LSSI）の「アーゴII」も二人用映像シミュレーターだろう。

米国グレイストーン社はコックピット型の通信ゲームシステム「マグポール」を出品。あまり目立たなかったが、同社はVRゲーム用CGソフトの制作で注目されているので、それを強調すべきだったのではないか。

カナダのインターナショナル・レジャー・システム（ILS）社はLBEを重点に、そのロケーション開発会社だが、今回は「スペースボーディング」というゲームを紹介した。円形八人用のポートで「バーチャフライ」と呼ぶサーフィン状の戦闘機模型に乗ってゲームを進めるもので、注目される開発方向と言える。

VRという概念が明らかでないために、以上のほかセガ社やナムコのCGゲームや、Q－ZAR社などの光線銃セット、CCGメタメディア社などのクロマキー技術による画像合成装置、そして広範囲の映像シミュレーターも「VR」に分類さ

カナダのサイバーマインド社の小間で、VRゲーム機「コブラ」を紹介しているようす。英国製「バーチャリティ」と似ているが、低価格などをアピールした

エンハンスド・シミュレーション社「ES－360」は、中央部分の大きなキャビンが胴体ごと上下動するほか、キャビン上部を軸に回転する映像シミュレーターで、実物展示した

## IAAPA'95

れる傾向があるが、一応VRとは別と考えたほうがよい。

### 映像シミュレーター

スクリーンの映像とともに座席部分が動くという映像シミュレーターの歴史はそう新しくはないが、メカニズムがほぼ完成されている以上そう大きな進歩はなく、あとはどれだけ優れた映像ソフトを製作していけるかという段階にある、と言ってよい。しかし、今回出品されたエンハンスド・シミュレーション社の「ES―360」など見る限り、まだかなりのバリエーションが可能とも考えられる。

「ES―360」は十六人乗りの大きなキャビンが前後で上下動するほか、まるごと回転するという大きな装置で、「タイム・クエスト」というソフトを今回紹介した。同社は客による指示で進行を決めるので、インタラクティブだとしているが、果してゲーム性が必要なのか。客が座席ごとさかさまになるので、映像シミュレーターにとどめたほうがいいと思う。

実績がある映像シミュレーターでは、米国ショースキャン社が新作ソフト「ドラキュラズ・ホーンテッドキャッスル」を、またカナダのアイマックス（IMAX）社が「ライドフィルム」用の新作ソフト「ファンハウス」を、米国アイワークス（IWERKS）社が「ターボ」シリーズ用の新作ソフト「レッドロック・ラン」を、それぞれ披露して注目された。いずれも特殊撮影フィルムで、CGが基本だが、「ファンハウス」だけがコマ撮り実写となっている。

カナダのシメックス社は映像シミュレーションをアトラクション化した「バーチャルボヤージ」を、いくつかの新作ソフトの予告とともに紹介した。またアイワークス社はターボシリーズの最新型「バリューライド」を披露。「ベンチュラー」シリーズで知られるトムソン・トレーニング&シミュレーション社は全製品を会場で紹介した。

このほかドロン社「パッセンジャーシアター」など実物展示の例は多い。そして映像ソフトはいくつかが共通になっているのも興味深い。いずれ映像ソフトだけで独立した分野になる、との予感さえした。

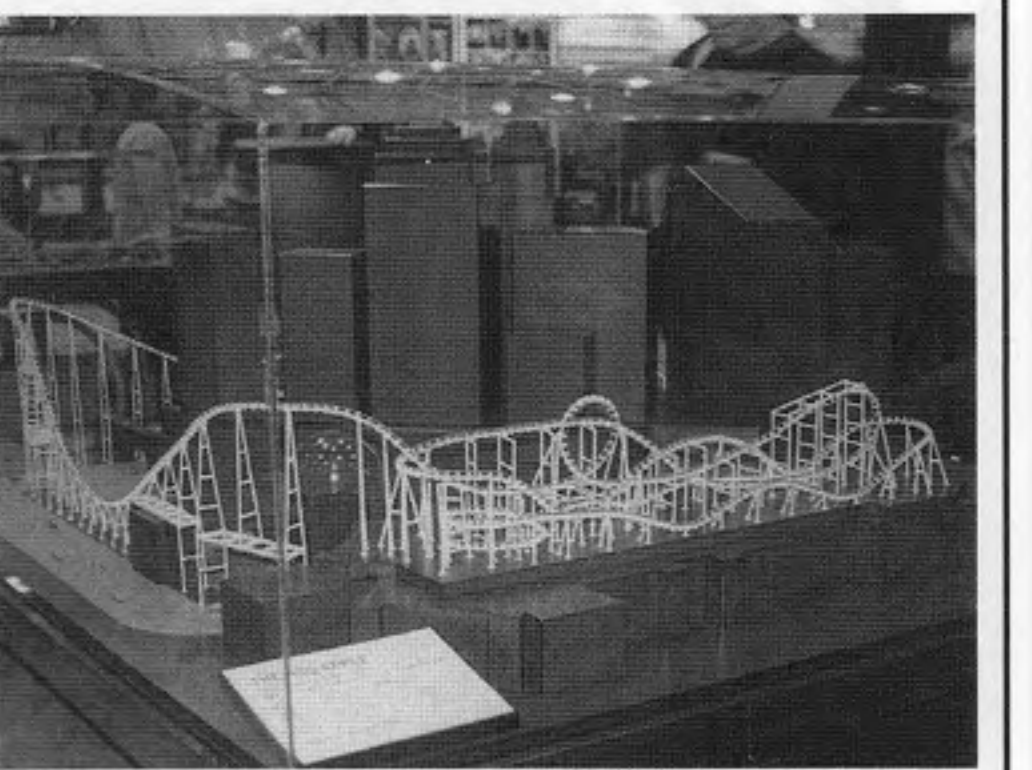
### 大型の遊園施設

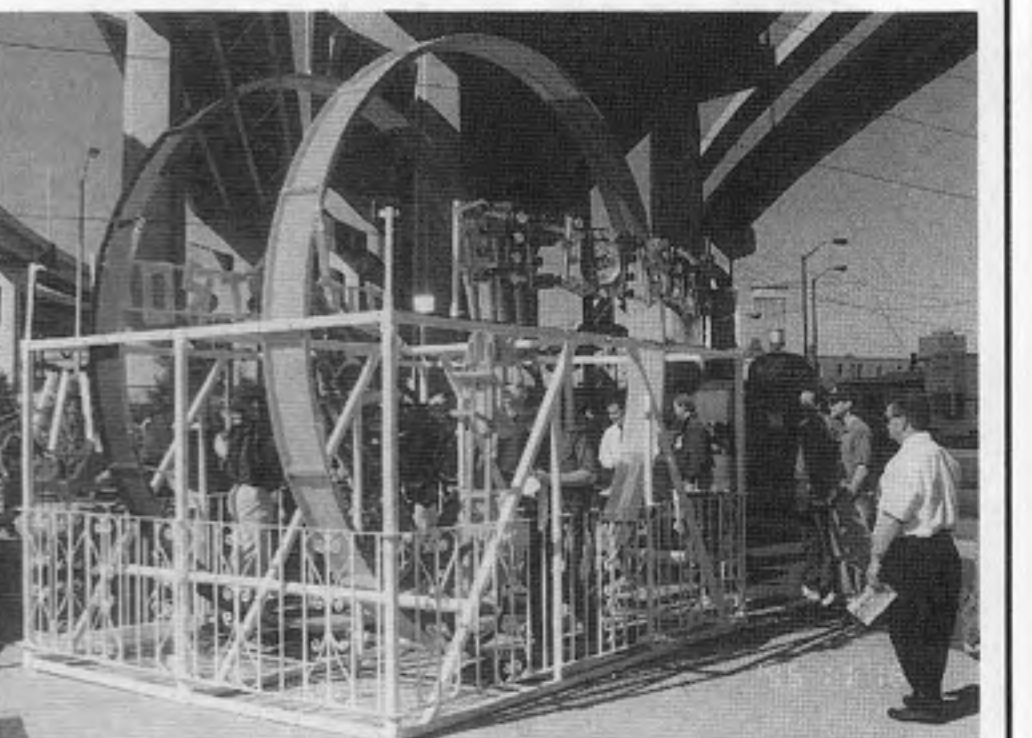
以上主なVRゲーム、映像シミュレーターを見てきたが、このほかさまざまの分野の展示があることは言うまでもない。うち本来このショーの主役だった大型の遊園施設メーカーでは、ドイツのフス社、マック社、オランダのベコマ社、イタリアのザンペルラ社、サルトリ社、米国アロー社、チャンス社など、従来路線に上に立つ新作をそれぞれ紹介した。日本からはサノヤス・ヒシノ明昌とトーゴが、例年どおり出展。サノヤス・ヒシノ明昌は水車型急流すべりなどパネルで紹介した。

トーゴと米国トーゴインターナショナル社は、ハートライン・ローラーコースターなどミニチュアで紹介。同製品は九六年十二月、ラスベガスのカジノホテル「ニューヨークニューヨーク」を取り巻く「ザ・ビッグ・アップル」として完成する予定で、すでに着工ずみとのこと。

AMゲーム機はリデムプションを含めこれも多数出品された。米国セガ社はレースタイプ「インディ500」や「マンクスTT」などCGゲーム機を一斉に紹介。またナムコ・アメリカ社は「ダートダッシュ」、「タイムクライシス」までCGゲームを含む新製品を出品した。

アメリカン・サミー社はTVガンゲーム機「ゾンビレイド」など出品。米国メーカーの共同出展小間となるAAMAブースでは、SNK、コナミ、データイースト、ジャレコ、ミッドウェー社、TWI/アタリゲームズ社などのTVゲーム機やリデムプションゲーム機が披露された。例年出展しているカプコンUSA社、タイトー・アメリカ社は今回出展予定をキャンセルした。

ラスベガスのストラトスフィアタワーに導入される予定の、S&Sスポーツ社「スペースショット」

トーゴの小間で「ザ・ビッグ・アップル」の模型（実物は全長1,456m、高さ62mになる予定）

コース上にふざけた仕掛けが施されているミニゴルフ

GKR社「ザイクルトロン」。自転車で宙返りをする

米国グレイストーン社が開発中の通信型「マグボール」

デジタルビークル社のカーレース・シミュレーター

スペインのRC社製キディライド。波の音がする中で、救助を待つイカダが揺れるという新鮮な感じの乗物

アイワークス社「レッドロック・ラン」

米国クリエイティブ・プレゼンテーション社の小間で、巨大なクモ、海賊などのオーディオアニマトロニクス実演のようす

マックスフライト社の「VR2000」展示のようす。たった1人しか使えないのに、やたら大きいのはなぜかと思う

Game Machine's Best Hit Games 25

95年下半期ベストヒットゲームズ25

# 「VF2」連続首位 ソフト、大画面とも

TVゲーム機のソフトウェア部門(ミディ型、テーブル型のいわゆる基板タイプ)での九五年下半期のトップは、セガ社「バーチャファイター2」(VF2)となった。

「VF2」(九四年十一月発売)については、ミディ型のニューアストロタイプと大画面のDXタイプがあるため、前者をソフトウェア部門に、後者を完成品タイプ部門に分け別々に集計したが、下半期では両部門とも首位に輝き、人気の高さを見せつけた。

このゲームはセガ社CC基板「モデル2」によるCG格闘ゲームで、前作を大幅にグレードアップさせるとともに、前作の実績を踏まえた簡単な操作方法により、初心者や女性層にも親しまれている。

なお同機のバージョンアップ版「VF2・1」(九五年九月)は、まだ三ヵ月分の集計しかないため欄外三十位となっているが、毎号のランキングでは「VF2」を抜いてトップクラスに入っており、両ゲームとも高い人気を得ている。

CG格闘ゲームではナムコの「鉄拳2」が、実質三・五ヵ月分の集計だが十一位に入り、前作「鉄拳」は十九位と健闘。

二位はタイトー/SNKのネオジオ「パズルボブル」(九四年十二月)。パズルにシューティングを加味し人気を得た。またタイトー「パズルボブル2」は二・五ヵ月分の集計ながらも二十四位に食い込んだ。

三位はカプコン「ストリートファイター・ゼロ」(九五年六月)。五ヵ月分の集計だが、これまでのシリーズの人気を受け継いだ。「スーパーストII・X」(九四年三月)は二十三位に。

四位はセガ社「バーチャストライカー」(アストロタイプ、九四年五月)で、同機もDXタイプと分けて集計。CGサッカーゲームで、リアルな動きに人気が集まった。

五位はビデオシステム/ビスコ「ファイナルロマンス2」(九五年四月)。麻雀ゲーム初の二台による対戦形式で人気を得た。

麻雀ゲームは、十四位にセタ/ビスコ「スーパーリアル麻雀PV」(九四年十一月)、二十二位にメイクソフトウェア/メディア商事「麻雀同級生」(九五年五月)が入っている。

六位は彩京/ジャレコ「ストライカーズ1945」(九五年六月)。シューティングゲームでは同機が最も高い人気となったほか、セイブ/日本システム「バイパー・フェイズワン」(九五年五月)が十六位、同「雷電DX」が二十位と健闘。

七位はSNKネオジオ「ザ・キング・オブ・ファイターズ95」(九五年七月)。四ヵ月分の集計だが、前作「94」に続き人気が集まった。

八位はセガ社「テトリス」(八八年十二月)。登場以来七年間にわたり根強い支持かあり、落ち物パズルの元祖としての存在を維持し続けている。

パズルゲームはベスト25のうち八機種も入っており、二位と八位、二十四位のほか、九位にコナミ「対戦ぱずるだま」(九四年七月)、十二位にサン電子/タイトー「上海III」(九三年十一月)、十三位にコンパイル/セガ社「ぷよぷよ通」(九四年九月)、十七位にセガ社「ばくばくアニマル」(九五年四月)、十八位にホットビー/タイトー「スーパー上海」(九二年七月)があり、いずれも根強い。

十位はカプコン「ヴァンパイア・ハンター」(九五年三月)、十五位はセガ社ST-V「ファイナルアーチ」(九五年七月)、二十一位はカプコン「クイズ殿様の野望2・全国版」(九五年一月)。クイズものはこの一機種のみ。二十五位はタイトー「エレベーターアクション・リターンズ」(九五年三月)。パズルの息が長く、クイズは短いという傾向を示した。

### TVゲーム機――ソフトウェア

| 順位 | 機械名(メーカー名) | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター 2(セガ社) | 2417 |
| 2 | パズルボブル(タイトー/SNKネオジオ) | 1736 |
| 3 | ストリートファイター・ゼロ(カプコン) | 1684 |
| 4 | バーチャストライカー(セガ社) | 1545 |
| 5 | ファイナルロマンス 2(ビデオシステム/ビスコ) | 1456 |
| 6 | ストライカーズ1945(彩京/ジャレコ) | 1361 |
| 7 | ザ・キング・オブ・ファイターズ 95(SNKネオジオ) | 1352 |
| 8 | テトリス(セガ社) | 1301 |
| 9 | 対戦ぱずるだま(コナミ) | 1290 |
| 10 | ヴァンパイア・ハンター(カプコン) | 1243 |
| 11 | 鉄拳 2(ナムコ) | 1138 |
| 12 | 上海 III(サン電子/タイトー) | 1135 |
| 13 | ぷよぷよ通(コンパイル/セガ社) | 1060 |
| 14 | スーパーリアル麻雀 PV(セタ/ビスコ) | 963 |
| 15 | ファイナルアーチ(セガ社ST-V) | 935 |
| 16 | バイパー・フェイズワン(セイブ/日本システム) | 916 |
| 17 | ばくばくアニマル(セガ社ST-V) | 864 |
| 18 | スーパー上海(ホットビー/タイトー) | 841 |
| 19 | 鉄拳(ナムコ) | 834 |
| 20 | 雷電 DX(セイブ/日本システム) | 824 |
| 21 | クイズ殿様の野望2・全国版(カプコン) | 803 |
| 22 | 麻雀同級生(メイクソフトウェア/メディア商事) | 781 |
| 23 | スーパーストII・エックス(カプコン) | 753 |
| 24 | パズルボブル 2(タイトーF3) | 747 |
| 25 | エレベーターアクション・リターンズ(タイトーF3) | 733 |

## 完成品タイプTVゲーム機 セガ社、ナムコのCG

アップライト/コックピット型の完成品タイプのTVゲーム機のトップは、ソフトウェア部門と同じセガ社「バーチャファイター2(DX)」(九四年十一月)となり、同機が両部門を制した。CG格闘ゲームとしての完成度の高さが、キャビネットを選ばず人気を集めたことを示している。

完成品タイプのTVゲーム部門では、九四年上半期以降、CGゲーム機がトップを独占している。

二位はセガ社「セガラリー・チャンピオンシップ(2P)」(九五年四月)。同機はDXタイプもあり、いずれも普及率が高いため両タイプを分けて集計したが、DXタイプ(九五年二月)も九位に入り人気を維持。

三位は上半期一位だったセガ社「バーチャコップ」(九四年九月)。セガ社CGゲーム機が上位三位を独占した。

四位はナムコ「エースドライバー」(九四年十一月)で、上半期三位だった。同「アルペンレーサー」(九五年七月)は独特の操作方法で人気上昇中だが、まだ四・五ヵ月分の集計のため五位。

以下発売時期六位「デイトナUSA(2P)」九四年五月、七位「スポーツフィッシング」同七月、八位「ガンバレット」同十月など。十五位中、十二機種がCGゲームで占められている。

### 完成品タイプのTVゲーム機

| 順位 | 機械名(メーカー名) | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター 2(DX)(セガ社) | 1441 |
| 2 | セガラリー・チャンピオンシップ(2P)(セガ社) | 1439 |
| 3 | バーチャコップ(DX/P/UP)(セガ社) | 1357 |
| 4 | エースドライバー(SD/DX)(ナムコ) | 1208 |
| 5 | アルペンレーサー(ナムコ) | 1017 |
| 6 | デイトナUSA(2P)(セガ社) | 860 |
| 7 | スポーツフィッシング(セガ社) | 836 |
| 8 | ガンバレット(ナムコ) | 763 |
| 9 | セガラリー・チャンピオンシップ(DX)(セガ社) | 751 |
| 10 | クイズドレミファグランプリ(コナミ) | 748 |
| 11 | サイバーサイクルズ(SD/DX)(ナムコ) | 742 |
| 12 | デイトナUSA(DX)(セガ社) | 729 |
| 13 | レイブレーサー(SD/DX)(ナムコ) | 698 |
| 14 | レールチェイス 2(2P)(セガ社) | 697 |
| 15 | バーチャコップ 2(セガ社) | 683 |

## その他では手相占いが人気を独占

その他アーケードゲーム機では、セガ社「手相占い・ちょっとみせて」(九五年二月)が他を圧倒して一位。初のTV手相占いとして主にカップルに支持された。

二位はタイトー「リアルパンチャー」(九四年七月)。上半期は三位。

三位はアトラス/セガ社「プリント倶楽部」(九五年七月)。四ヵ月分の集計だが、顔シールの払い出しで人気を呼んだ。

四位は「カルマアイ」(九四年九月)、五位「スターライトフォーチュン」(九四年十二月)。「X-DAY」は欄外へ。

## フリッパーの普及と評価下降続ける

フリッパー分野はさらに評価が落ち、他の部門と比べかなり低い。

一位は「フリントストーンズ」(九四年十月)で根強い支持を得ているが、評価はTVゲーム機のソフトウェア部門で見た場合、六十位となる。

二位「リーサルウェポン3」九二年九月、三位「ロードショー」九五年二月など。

### フリッパー

| 順位 | 機械名(メーカー名) | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | フリントストーンズ(ウィリアムズ/タイトー) | 191 |
| 2 | リーサルウェポン 3(データイースト) | 183 |
| 3 | ロードショー(ウィリアムズ/タイトー) | 167 |
| 4 | アダムスファミリー(ミッドウェー/タイトー) | 158 |
| 5 | ジュラシックパーク(データイースト) | 148 |

### その他アーケードゲーム機

| 順位 | 機械名(メーカー名) | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | 手相占い・ちょっとみせて(セガ社) | 1229 |
| 2 | リアルパンチャー(タイトー) | 632 |
| 3 | プリント倶楽部(アトラス/セガ社) | 436 |
| 4 | カルマアイ(データイースト) | 424 |
| 5 | スターライトフォーチュン(セガ社) | 419 |

全国の主なロケーション(現在28ヵ所)から寄せられたデータをもとに本紙では毎号「ベストヒットゲームズ25」を作成、掲載しているが、毎号単位でなくこの半年間(七月一日号から十二月十五日号までの掲載分)について、改めて集計、分析したのが「九五年度下半期ベストヒットゲームズ25」である。

もともとのデータは通常どおりの十段階評価であり、調査方法に変化はないが、期間の途中で出てきたり消えていったりするものは、当然数字が小さくなる。反面、根強い人気を保つものは、ふだんのチャート以内に現れていなくとも、このチャートには現れてくることになる。根強い人気こそ最大の魅力ではあるが、このチャートはあくまでもひとつの目安にすぎず、どういうゲーム機が本当にオペレーターのためになるか、を考えるための参考であることを、念のために申し添えておく。《編集部》

NEO GEO The Future Is Now SNK

NEOGEOはSNKの商標です。

さらば、ギース。

シリーズ最新作!

REAL BOUT 餓狼伝説

リアルバウトがろうでんせつ
©SNK 1995

※画面写真は開発中のものです。

新システム「パワーゲージ」搭載!

リアルバウト餓狼伝説

ためろ!パワーゲージ。引き出せ!潜在能力。"餓狼"最大の闘いが、今始まる。
リングアウト制採用・2P対戦&乱入プレイ可能。



# 大人気!おしゃれでコンパクトなカプセル機!!

Candy Capsule
キャンディカプセル

カラーは2タイプ

## CANDY CAPSULE

- ●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
- ●消費電力:110W●本体重量:89kg
- ●外形寸法(mm):幅680×奥行970×全高815

▲キャンディーカプセルイエロー　▲キャンディーカプセルピンク

# 実力派アミューズメントマシンが勢揃い!

ネオジオ4本用筐体　JAMMA仕様筐体

## NEO29

- ●29インチCRTカラーモニター搭載
- ●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
- ●消費電力:120W●本体重量:108kg
- ●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,440

## NEO CANDY29

- ●29インチCRTカラーモニター搭載
- ●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
- ●消費電力:120W●本体重量:108kg
- ●外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,560

ネオジオゲームも
JAMMAゲームも
鮮明な大画面で!

## NEO50

●50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準搭載/JAMMA基板搭載可能●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:200W●総重量:300kg●外形寸法(mm):幅1,146×奥行2,200〜3,200(調節可能)×全高1,900
※本機は電気用品取締法対象外品です。

JAMMA筐体で
ネオジオゲームが
大活躍!

新機能 対戦台モード搭載!

JAMMA仕様筐体専用
ネオジオシステム基板

## MV-1A-F OP価格 48,000円

- ●ネオジオソフト1本搭載可能
- ●外形寸法(mm):幅250×奥行190×高さ86
- ●推奨電源:DC+5V(3A)、DC+12V(1A)

※仕様は予告なく変更することがあります。予めご了承下さい。
NEOGEOはSNKの商標です。

# 新アイテム速報

近日発売予定

## カプセル"ヒヨコちゃん"第2弾

チキンラーメン
カプセル ヒヨコちゃん
バージョンB

OP価格 予価 25,000円(200個入り)

今度の"ヒヨコちゃん"アイテムは、かわいいマスコットと便利なデジタル時計!

●75Φカプセル対応 ©1991 NISSIN FOOD PRODUCTS CO.,LTD.

## PLENTY TOUGH® SPORT

プレンティタフスポーツグッズ

OP価格 予価 29,500円(80個入り)

スポーツファッションの人気ブランドが、クレーン用景品となって、元気に登場!

[景品内容]マフラータオル、ハーフケット、クッション、Gパンリュック、CANポーチ、キーホルダー、ボトル

©TOPWIN CORPORATION.

PLENTY TOUGH® SPORT

近日発売予定

製造販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ
表示価格は消費税を含みません。


株式会社 エス・エヌ・ケイ

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 本社 | 〒564 | 大阪府吹田市豊津町18-12 | TEL.06(339)3311(大代表) | |
| 大阪販売 | 〒564 | 大阪府吹田市豊津町18-12 | TEL.06(339)5588 | FAX.06(338)9506 |
| 東京支店販売 | 〒102 | 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) | TEL.03(5275)2737 | FAX.03(3222)7422 |
| 東京特機事業部 | 〒102 | 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) | TEL.03(5275)2733 | FAX.03(3222)7422 |
| 札幌支店 | 〒065 | 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 | TEL.011(752)6364 | FAX.011(731)6446 |
| 仙台支店 | 〒983 | 宮城県仙台市宮城野区荻野町4-2-25 | TEL.022(284)0191 | FAX.022(284)0193 |
| 名古屋支店 | 〒465 | 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 | TEL.052(702)8522 | FAX.052(702)8545 |
| 大阪販売広島駐在 | 〒731-01 | 広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4 | TEL.082(871)8317 | FAX.082(871)5303 |
| 大阪販売高松駐在 | 〒760 | 香川県高松市福岡町2-13-17 | TEL.0878(23)3371 | FAX.0878(23)0920 |
| 福岡支店 | 〒812 | 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 | TEL.092(413)6156 | FAX.092(413)8740 |

SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

# 海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ユーロディズニー社

## 開園3年目で黒字転換

### 「ディズニーランド・パリ」の入場者増加

DISNEYLAND PARIS

フランスのユーロディズニー社（マルヌ・ラバレ、フィリップ・ブルギニョン会長）は十一月十五日に九五年九月期決算を発表。九二年四月に「ユーロディズニー」（九四年十月に「ディズニーランドパリ」と改称）をオープンして以来、年間決算で初めて黒字に転換した（本紙第499号参照）。

九五年九月期の売上高は前年比一〇%増の四十六億フラン（一フランは約二十一円）、純利益は一億千四百万フランで前年の十八億フランの赤字から黒字に転換した。「ディズニーランドパリ」の入場者数は前年比二一%増の千七百万人となり、これまでの最高を記録、またホテル部門なども業績をアップさせた。

これは経営不振から脱却するため強力な合理化を進めた結果で、とくに百五十一億フランの借入金の金利を九六年まで支払い猶予してもらう、またリース料の削減、米国ウォルトディズニー社への著作権料支払いの圧縮などを含む財務上のリストラが効を奏したもの、と見られている。

しかしそれ以上に貢献したのは年間入場者の増加にあるのは言うまでもない。「ディズニーランドパリ」では九五年六月一日の「スペースマウンテン」（パリ独自のものでジュール・ベルヌの小説「月世界旅行」をテーマにしている）オープンなど、強力なアトラクションを追加。また九四年十二月以降入場料を値下げするなど、さまざまな改善を施している。

エジソンB社倒産

## 娯楽部門売却へ

### 米国ナムコが買い取りに意欲

米国のショッピングモール内ゲーム場チェーンで知られるエジソンブラザーズ・モール・エンタテイメント社(EBME)の親会社、エジソンブラザーズ・ストア社（セントルイス、アラン・ミラー会長）が十一月三日、破産法チャプターイレブン（第十一章）の申請を出し、事実上倒産した。EBストア社は大手小売業だが、販売不振に陥っていた。

EBME社は九〇年、EBストア社が「タイムアウト」チェーンを持つタイムアウト社をセガ・オブ・アメリカ社から買い取り、吸収した上で一部門としたもの。現在三十四州に百三十カ所ある「タイムアウト」と「スペースポート」、FEC「イグジラマ」四店と同「タイムアウト・オン・ザ・コート」一店を経営している。

EBストア社は全米に約二千七百店ある服飾および靴の小売店のうち、少なくとも五百店を閉鎖するとともに、EBME社を売却する方針を明らかにした。これに米国で最大級のオペレーション会社、ナムコ・サイバーテインメント社を擁するナムコ・ホールディング社が意欲を示し、買い取る方向で交渉を進めているらしい、という情報も出てきた。

EBME社には現存するAMゲーム場、FECのほか、LBE（ロケーション・ベースド・エンタテイメント）複合施設「デーブ&バスター」を持っていたが、これは九五年初めに分離独立させている。

EBME部門担当のジョージ・マコーリフ副社長は、服飾市場の悪化が倒産の主な原因であり娯楽部門は関係ない、としている。ただ会長が、娯楽部門に意欲的だったアンディ・ニューマン氏からミラー氏に変わった九五年二月以来、経営方針が変更されたらしい。

英国クロムプトン社が

## ドイル社を買収

### 子会社にし、欧州で独占販売

米国のリデムプション・ゲームメーカー、ドイル&アソシエーツ社（フロリダ州サラソタ、スキップ・ドイル社長）が、英国のマネープッシャーメーカー、クロムプトン・レジャーマシン社（ケント州ラムスゲート、ゴードン・クロムプトン社長）に買い取られた。IAAPAショー95の前日（十一月十四日）、両社が明らかにした。

この取引きには、アイダホ州リューストンにある製造工場、ドイル・インダストリー社も含まれている。スキップ・ドイル社での人事に変化はなく、クロムプトン社が欧州でドイル社のリデムプション製品を一手に扱うことになるだけ、という。両社ともIAAPAショー95に出展、とくにドイル社は新たに低価格の製品を紹介したが、かつてのような勢いはない。

米国ALG社

## 業務用部門閉鎖

### 今後は家庭用CDだけに

米国のCDゲームメーカー、アメリカン・レーザーゲームズ社（ALG、ニューメキシコ州アルバカーキー、ロバート・グリーブ社長）は十一月十五日付で、業務用製造を打ち切ると発表、同部門のスタッフ九名をレイオフ（一時解雇）した。同社は家庭用の開発、製造に専念する。

グリーブ社長は、「これは重要かつ痛ましい変更となる。業務用市場で当社は長い間親しまれてきたが、九四年三月以来この市場は下落し続けており、どうなるか分からないほどだ」と語っている。同社は業務用のLD及びCDガンゲームから撤退するが、CGゲーム技術を持っており、つい最近「オーバタック」を披露、これはカイザーエレクトロニクス社によってVRゲーム化されたほど。従ってVRゲーム分野にはとどまる、と見られている。

ALG社は八八年、ICAT社として設立された射撃訓練システムメーカー。九〇年秋にALG社初のLDゲーム機「マッド・ドッグ・マックリー」を紹介して以来、実写映像のガンゲームシリーズとして人気を集めた。当初のLDゲームから最近はCDゲームへとハードウェアを変えてきた。

家庭用には九三年から参入。PC、マック、3DO用から開始、さらにサターン、プレイステーション用のCD－ROMソフトも作っている。同社は九四年、女性向けのCD－ROMソフト「マッケンジー社」を出荷、注目された。

米国プリミア社

## 6週間製造停止

### 新作出荷を遅らせるため

米国プリミア・テクノロジー社（イリノイ州ベンセンビル、ギルバート・ポーラック社長）は十一月四日、クリスマスシーズンにかけて六週間、フリッパー製造を停止すると発表した。十一月二十日から一月二日まで製造部門を閉鎖するが、他の部門は継続する。

ポーラック社長は、「ゲーム機の世界的な後退、それに市場に製品が出回りすぎたことから、新作出荷を遅らせることでディストリビューターの立場を守る必要がある、と考えた」と語っている。通常のクリスマスシーズンと比べ三週間多く休ませるだけ、とも述べている。

「ゴットリーブ」ブランドを引き継ぐ同社では、レーザーをテーマにした「マリオ・アンドレッチ」の生産を一月にも始める。

ウィリアムズ・ピン

## SF映画テーマ

### 「ジョニー・ニマニック」

米国ウィリアムズ・エレクトロニクス社（シカゴ、ニール・ニカストロ社長）から出荷された新作フリッパー「ジョニー・ニマニック」は、同名の劇場映画にちなむもの。この映画はトライスター社が制作、キアヌ・リーブスが主演するSFアクション映画。

フリッパーとしてこれまでにないフィーチャーのひとつは、プレイフィールド左上のロボットの手、「マグネチック・デタグローブ」であり、ここでプレイヤーは手元のボタンを使ってボールを四方向に移すことができる。さらに右上には「サイバーマトリックス」があり、ボールを三個並べることにより、ジャックポットという高得点レベルを実現できる。

Williams' "Johnny Mnemonic"

***International Trade Show***

| Show | Date |
|---|---|
| Interschau'96 (Munich, Germany) | Jan. 20-23 |
| ATEI'96 (London, U.K.) | Jan. 23-25 |
| IMA'96 (Frankfurt, Germany) | Jan. 24-27 |
| AOU Expo'96 (Chiba, Japan) | Feb. 21-22 |
| Welcome'96 (Istanbul, Turkey) | Feb. 29-Mar.2 |
| TAE'96 (Taipei, Taiwan) | Feb. 29-Mar.3 |
| AmEx'96 (Dublin, Ireland) | Mar. 5-6 |
| ACME'96 (Orlando, U.S.A.) | Mar. 7-9 |
| Amusement Machine China'96 (Guangzhou, China) | Mar. 11-14 |
| Enada Spring (Rimini, Italy) | Mar. 14-17 |
| IGBE'96 (Las Vegas, U.S.A.) | Mar. 19-20 |
| Leisure Asia (Singapore) | Mar. 21-22 |
| Gulf Leisuere Parks & Fun Centre Show (Dubai, UAE) | Apr. 2-4 |
| CEAMA Expo'96 (Beijing, China) | Apr. 5-9 |
| WOAM (Warsaw, Poland) | Apr. 12-14 |
| World of Entertainment (Prague, Czech) | May 2-4 |
| AAE (Hong Kong) | May 8-9 |
| E3 (Los Angels, U.S.A.) | May 16-18 |
| TiLE'96 (Maastricht, Netherland) | Jun. 11-13 |
| Salex'96 (Sao Paulo, Brazil) | Jul. 25-27 |

## 第8回関西AMソフトボール大会

# タイトーボブル優勝

### 準優勝はチームカプコン、3位コナミ
### 14社から12チームが参加し親睦深める

「第八回関西AMソフトボール大会」が十一月二十六日、大阪・豊中の服部緑地公園で開催され、これに十四社から計十二チームが参加、熱戦を繰り広げた結果、「タイトーボブル」チームが優勝の栄誉に輝いた。

この大会は、関西のAM業者の家族も含めての親睦をより深めることを目的としており、七九年に第一回が開かれ、今回で八回目を迎えた。前回優勝したSNKが今回の幹事となり、アミューズメント通信社を大会事務局として準備、運営が進められた。参加チーム名と選手数は次のとおり。

SNK（十二人）、コナミパワーズ（十三人）、ジャレコドリーム（十一人）、セガA（十人）、セガB（九人）、タイトーパズル（十一人）、タイトーボブル（十一人）、チームカプコン（十四人）、ナムコスターズ（十二人）、ニチブツ（十二人）、ポンポコ（シグマ、テクモ、データイースト、メディア商事、やくもの五社混成、十四人）、ユウビスゴリラ（十九人）。

選手総勢約百五十人に応援にかけつけた参加会社の社員とその家族らを含め、二百人以上が会場に集まり親睦を深めた。

大会はトーナメント方式で一試合五イニングとし、安全を第一に考慮したルールで進められた。

アミューズメント通信社の赤木社長が開会挨拶を行ない、準備体操をした後プレイボール。

第一試合では、エラーが続出し簡単に長打、ランニングホームランになるという場面が多く、乱打戦となり、その結果カプコン、コナミ、ジャレコ、ユウビスが勝ち、シード権を得たSNK、セガA、タイトーパズル、同ボブルを加えた八チームで第二試合を行なった。

第二試合は実力の差を示すものとなり、得点差が大差かわずかの差かのいずれかの結果となった。

準決勝へはカプコン、コナミ、タイトーボブル、ユウビスが勝ち進み、逆転に次ぐ逆転という好試合を展開。うちカプコンとユウビスの試合は今大会で一番の熱戦となり、前半でユウビスが優勢だったのを後半でカプコンが巻き返し同点となった。このため九人勝ち抜きじゃんけんを行ない、カプコンが勝利。

カプコンとタイトーボブルによる決勝戦は、いずれも攻守ともに充実した内容となった。二回までにタイトーが三点を先取したが、三回表にカプコンが二点奪取し試合の行方がわからなくなった。しかしその裏、タイトーが一挙五点を加え試合をほぼ決定づけ、その後のカプコンの追い上げを振り切って初優勝した。

なお三位決定戦ではコナミが勝ち、ユウビスが四位となった。四位までには賞品が贈られた。

右の写真は閉会式でAM通信社の赤木社長（右）から優勝トロフィーを手渡されるタイトーの中西良至氏。上の写真は試合風景と準備体操のようす

**優勝決定戦のスコア**

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 計 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| チームカプコン | 0 | 0 | 2 | 1 | 2 | 5 |
| タイトーボブル | 1 | 2 | 5 | 0 | × | 8 |

上の写真は優勝賞品として贈られたマウンテンバイクを前に、初優勝の栄誉に輝いたタイトーチームの参加メンバーら

右は惜しくも準優勝となったチームカプコン

三位に入賞したコナミパワーズのメンバー

四位のユウビスゴリラチームと応援者ら

第2試合まで勝ち進んだジャレコドリームチーム

前回優勝、今回は初戦で敗退したSNKチーム

ナムコスターズ。「鉄拳」キャラに扮した選手（中央）も

混成チームで参加したポンポコのメンバー

ニチブツチームのメンバーら

セガA／Bの選手とその家族ら。今回は両チームとも初戦で敗退



## Game Machine's Best Hit Games 25

### 95年年間ベストヒットゲームズ25

# 圧倒的な支持で「VF2」が1位

「年間ベストヒットゲームズ25」は、上半期と下半期の集計結果を合わせたもので、その一年間に最も安定して高い評価を得たゲームを見出すことができる。

うちTVゲーム機のソフトウェア部門（いわゆる基板タイプ）と完成品タイプ（アップライト／コックピット型）の両部門のトップには、八九年度以来、本紙の「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」のタイトルが贈られている。

このチャートはかなり精度の高いデータの積み重ねから成り立っており、業務用TVゲーム分野では最も権威がある賞として知られている。現行方式の年間チャートは八六年度から実施しており、ソフトウェア部門でのこれまでの一―三位を見ても、それは理解できる。

八六年度①セガ社「メジャーリーグ」、②SNK「怒」、③アルバ「リアル麻雀」。

八七年度①タイトー「アルカノイド」、②東亜プラン「飛翔鮫」、③セガ社「メジャーリーグ」。

八八年度①東亜プラン「究極タイガー」、②ナムコ「ワールドスタジアム」、③アイレム「Rタイプ」。

八九年度①セガ社「テトリス」、②ナムコ「ワールドスタジアム」、③東亜プラン「達人」。

九〇年度①セガ社「テトリス」、②カプコン「ファイナルファイト」、③テクモ「ワールドカップ90」。

九一年度①カプコン「ストリートファイターII」、②セガ社「テトリス」、③同「コラムス」。

九二年度①カプコン「ストリートファイターII」、②セガ社「テトリス」、③カプコン「ストIIダッシュ」。

九三年度①カプコン「ストIIダッシュ・ターボ」、②コンパイル／セガ社「ぷよぷよ」、③SNK「餓狼伝説2」。

九四年度①コンパイル／セガ社「ぷよぷよ」、②カプコン「スーパーストII・X」、③セガ社「バーチャファイター」。

以上のうち「テトリス」と「ストII」はそれぞれ二年連続一位となっており、ブームを巻き起こした。

今回一位に輝いたのは、セガ社「バーチャファイター2」。幅広い層に支持され常にトップクラスを維持した。

前作「バーチャファイター」も十三位にとどまり、また欄外だが人気上昇中の同「2・1」と合わせ、同シリーズの強力な人気をうかがわせる。

二位「パズルボブル」は上半期六位から下半期二位となり、年間を通して着実に人気を集めた。

以下三位「対戦ぱずるだま」、四位「ぷよぷよ通」、五位「テトリス」、六位「上海III」と二―六位をパズルゲームが占め、その根強さと息の長さを示した。このほか十四位「スーパー上海」、二十三位「ぷよぷよ」、二十四位「コラムス」がある。

七位は「スーパーリアル麻雀PV」で同「IV」も十八位に。麻雀ゲームは十七位「ファイナルロマンス2」との三機種。

シューティングゲームは「雷電」シリーズの十二位「DX」と二十一位「II」の二機種だけが、根強い支持を得ている。

以上のほかカプコン三作、SNK二作、ナムコ一作の格闘アクションものが入った。クイズゲームは一機種のみとなった。このほかスポーツものが二作ある。

二十五タイトル中、セガ社は七作、カプコンは四作、SNKネオジオとコナミはそれぞれ三作が入った。

**TVゲーム機――ソフトウェア**

| 順位 | 機械名（メーカー名） | 発売 | 評価 |
|---|---|---|---|
| 1 | バーチャファイター　2（セガ社） | 94・11 | 4700 |
| 2 | パズルボブル（タイトー／SNKネオジオ） | 94・12 | 3186 |
| 3 | 対戦ぱずるだま（コナミ） | 94・7 | 3111 |
| 4 | ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社） | 94・9 | 2639 |
| 5 | テトリス（セガ社） | 88・12 | 2638 |
| 6 | 上海　III（サン電子／タイトー） | 93・11 | 2455 |
| 7 | スーパーリアル麻雀　PV（セタ／ビスコ） | 94・11 | 2384 |
| 8 | スーパーストII・エックス（カプコン） | 94・3 | 2373 |
| 9 | 真サムライスピリッツ（SNKネオジオ） | 94・10 | 2212 |
| 10 | 鉄拳（ナムコ） | 94・12 | 2138 |
| 11 | ヴァンパイアハンター（カプコン） | 95・3 | 2061 |
| 12 | 雷電　DX（セイブ／日本システム） | 94・7 | 1901 |
| 13 | バーチャファイター（セガ社） | 93・12 | 1856 |
| 14 | スーパー上海（ホットビー／タイトー） | 92・7 | 1791 |
| 15 | クイズ殿様の野望2・全国版（カプコン） | 95・1 | 1699 |
| 16 | ストリートファイター・ゼロ（カプコン） | 95・6 | 1684 |
| 17 | ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） | 95・4 | 1673 |
| 18 | スーパーリアル麻雀　PIV（セタ／サミー） | 93・4 | 1637 |
| 19 | ザ・キング・オブ・ファイターズ94（SNKネオジオ） | 94・8 | 1594 |
| 20 | サッカー・スーパースターズ（コナミ） | 94・12 | 1565 |
| 21 | 雷電　II（セイブ／日本システム） | 93・12 | 1555 |
| 22 | バーチャストライカー（セガ社） | 95・5 | 1545 |
| 23 | ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） | 92・11 | 1539 |
| 24 | コラムス（セガ社） | 90・3 | 1416 |
| 25 | スラムダンク（コナミ） | 93・11 | 1384 |

## 完成品タイプでは
# 首位「バーチャコップ」

完成品タイプのTVゲーム機では、セガ社「バーチャコップ」（DX／P／UP）が、下半期はやや低下したものの上半期にかなり高い人気を得たため、年間でトップとなった。

この分野での過去の一―三位は、八六年度①セガ社「ハングオン」、②同「スペースハリアー」、③同「ハングオン」（シットダウン）。八七年度①セガ社「アウトラン」、②同「スーパーハングオン」、③タイトー「ダライアス」。八八年度①セガ社「アフターバーナー」、②タイトー「オペレーションウルフ」、③セガ社「アウトラン」。八九年度①タイトー「チェイスHQ」、②同「オペレーションサンダーボルト」、③ナムコ「ウイニングラン」。九〇年度①セガ社「スーパーモナコGP」、②ナムコ「ウイニングラン鈴鹿GP」、③タイトー「SCI」。九一年度①ナムコ「ファイナルラップ2」、②同（DX）型、③タイトー「スペースガン」。九二年度①セガ社「F1エキゾーストノート」、②ミッドウェー社「ターミネーター2」、③ナムコ「スターブレード」。九三年度①コナミ「リーサルエンフォーサーズ」、②セガ社「バーチャレーシング」、③ナムコ「ファイナルラップ3」（SD）。九四年度①ナムコ「リッジレーサー」（DX）、②セガ社「バーチャファイター」（DX）、③コナミ「リーサルエンフォーサーズ」――となっている。

今回の上位十五タイトルのうち、ドライブゲームが八作と最も多く、次いでガンゲームが三作ある。この二つのジャンルがやはり完成品タイプの主流となっている。その中で十四位「リーサルエンフォーサーズ」は、最も息が長い。

また今回はとくにCGゲームが優位を占め、今後の方向性を示すものとなった。十五作のうちセガ社は九作、ナムコは四作が入った。LDゲームのセガ社「スポーツフィッシング」も健闘した。

**完成品タイプのTVゲーム機**

| 順位 | 機械名（メーカー名） | 発売 | 評価 |
|---|---|---|---|
| 1 | バーチャコップ（DX／P／UP）（セガ社） | 94・9 | 3204 |
| 2 | バーチャファイター2（DX）（セガ社） | 94・11 | 3187 |
| 3 | エースドライバー（SD／DX）（ナムコ） | 94・11 | 2414 |
| 4 | デイトナUSA（2P）（セガ社） | 94・5 | 2015 |
| 5 | セガ・ラリーチャンピオンシップ（2P）（セガ社） | 95・4 | 1976 |
| 6 | スポーツフィッシング（セガ社） | 94・7 | 1744 |
| 7 | デイトナUSA（DX）（セガ社） | 94・3 | 1706 |
| 8 | ガンバレット（ナムコ） | 94・10 | 1605 |
| 9 | ファイナルラップR（SD）（ナムコ） | 94・2 | 1547 |
| 10 | クイズドレミファグランプリ（コナミ） | 94・12 | 1525 |
| 11 | セガラリー・チャンピオンシップ（DX）（セガ社） | 95・2 | 1480 |
| 12 | アウトランナーズ（2P）（セガ社） | 93・5 | 1294 |
| 13 | リッジレーサー2（SD／DX）（ナムコ） | 93・10 | 1266 |
| 14 | リーサルエンフォーサーズ（コナミ） | 92・12 | 1239 |
| 15 | ウイングウォー（2P）（セガ社） | 94・6 | 1230 |

# その他「手相占い」
## フリッパーは一段と後退

フリッパー部門では、設置ロケが減少し全体の評価も年々下がってきている。今回も前回の約四割減と一段と下がった。

「リーサルウェポン3」は評価が下がってきているが、三年連続一位となった。「フリントストーンズ」は下半期に支持を集め一位となったが、年間では二位。

フリッパーは映画やテレビ番組との提携が主流となり、趣向を凝らしたものも多いが、輸入数量が少ないことや、TVゲーム機などに比べ売上げの割に場所をとることなどの理由で、普及率が低く支持層も減少している。

「その他アーケードゲーム機部門」では、下半期に圧倒的な人気を集めた「手相占い・ちょっとみせて」が一位となった。

二位「リアルパンチャー」は、TV画面に撮り込まれた自分の顔を崩していく趣向で、根強く支持されている。

前回一位で他を圧倒した「X－DAY」は、まだ四ヵ月分の集計しかない同「2」と人気を二分し三位となった。

この分野は遊びやユニークな内容の付加価値があるものに、人気が集まる傾向を示している。

**フリッパー**

| 順位 | 機械名（メーカー名） | 発売 | 評価 |
|---|---|---|---|
| 1 | リーサルウェポン3（データイースト） | 92・9 | 423 |
| 2 | フリントストーンズ（ウイリアムズ／タイトー） | 94・10 | 376 |
| 3 | アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） | 92・6 | 321 |
| 4 | ジュラシックパーク（データイースト） | 93・9 | 300 |
| 5 | ワールドチャレンジサッカー（プリミア／サミー） | 94・5 | 296 |

**その他アーケードゲーム機**

| 順位 | 機械名（メーカー名） | 発売 | 評価 |
|---|---|---|---|
| 1 | 手相占い・ちょっとみせて（セガ社） | 95・2 | 1602 |
| 2 | リアルパンチャー（タイトー） | 94・7 | 1413 |
| 3 | X－DAY（ナムコ） | 94・1 | 1262 |
| 4 | カルマアイ（データイースト） | 94・9 | 1238 |
| 5 | VSスーパーキャプテンフラッグ（ジャレコ） | 93・12 | 885 |

# 話題のマシン

## CGオフロード走行「ダートダッシュ」
# ドライブに趣向
### ナムコから米国TWI社「エリア51」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CGドライブゲーム機「ダートダッシュ」が十二月二十五日発売となる。また米国TWI社製TVガンゲーム機「エリア51」が、十二月十八日発売となった。

「ダートダッシュ」は、CG基板「システムスーパー22」を使用したオフロードレースゲーム。コース環境に趣向を凝らし、また「DX」タイプには同社従来ドライブゲーム機のシステムに加え、路面状態をリアルに伝えるエアスプリング式座席を採用したことなどに大きな特徴がある。

ダートダッシュDX(上)とSD

プレイヤーは、スポーツカー、ピックアップ（トラック）、バギーの三タイプから選択する。コースは五ステージから成る周回制になっている。ステージは雪壁を抜けスキー場の斜面を下り市街地へと進む豪雪の「スノー」、落石がある林道や片方が絶壁の山道を走る「マウンテン」、ビル街の路地などを進む「シティ」、濃霧の丘陵地や納屋を突き抜けたりする「ヒル」、夜のジャングルの中をライトを頼りに走行する「ジャングル」と全く異なる。

危険が近づくと「スピードダウン」や「ジャンプ」「落石注意」などの文字がだんだん大きくなって表示される〝コースナビゲーション〟システムも採用。障害にぶつかったりするとドアが壊れボンネットが外れ、解体されていくという演出もある。さらに氷柱や水しぶきなどの描写も細かくてリアルだ。視点は二段階に切り替え可能。

大画面「DX」は価格二百六十五万円、「SD」は百二十三万円で、いずれも一人用。

「エリア51」は、実写撮り込みとCGレンダリングで処理した画像による二人用ガンゲーム機。対エイリアン特別戦略部隊が、特殊軍事基地〝エリア51〟内に潜入し、次々と現れる敵を撃破していくもので、備え付けの銃を使用。

敵のほか木箱やドラム缶なども破壊し、アイテムを撃つとパワーアップ。ただし味方を撃つとダメージが加わる。敵に撃たれると画面に無数のひびが入る。ダメージとタイマー制で、終了後に命中度や撃破数などのデータを表示。アップライト型で価格七十五万円。

エリア51

## 「システムGX」第7弾
# ギャル11人登場
### 「ときメモ対戦ぱずるだま」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVパズルゲーム「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」が十二月十八日発売となった。

これは同社システム基板「システムGX」第七弾となるもの。前作「対戦ぱずるだま」をバージョンアップし、家庭用PSソフト「ときめきメモリアル」のギャルキャラクター十一人を採用。

ゲーム内容は落下物パズルで、基本的には前作を踏襲したものだが、大きな変更点は次のとおり。

落下するカラーボールを、ボタン二つでそれぞれ左と右に回転できるようになった。〝おおだま〟と〝こだま〟の大小のボールがあり、おおだまを三つ並べて消すと隣接したこだまがおおだまに変身。こだまは変身しないと消せないが、連鎖消しで相手側へ送り込むことができる。

基板OP価格十五万八千円。サブ基板は九万八千円で二十二日発売。

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

## ボールプールアスレチックに
# 滑り台を加えて
### タスコの「わんぱく工場II」

タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から、アスレチック遊具「わんぱく工場II」が十一月下旬発売となった。

これは「わんぱく工場」第二弾で、ボールプールやネット状のはしごのほか、ハーフチューブ状の滑り台が追加され、入口にエアーチューブのアーチが設けられた。

また骨組みのパイプにウレタンマットが巻かれ、より安全性を高めた。全体は黄色を基調とした明るい配色になっている。

大きさは幅六九〇㌢、奥行五七五㌢、高さ二六五㌢。定員は子ども十二名。見積り価格で四百九十万円。

わんぱく工場 II







話題のマシン

## マン島レース「マンクスTT」（DX）
# 体感CGバイク
### セガ社アーケード機「タタコット」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、CGバイクレースゲーム機「マンクスTT」（DX）と、モグラ叩き式アーケードゲーム機「タタコット」が、いずれも十二月下旬発売となる。

「マンクスTT」は、英国とアイルランドの間にある英国領のマン島で古くから行なわれているバイクレース〝TT（ツーリスト・トロフィー）レース〟をモチーフとしたもの。CG基板「モデル2」を使用。

コースは、実際のコースをアレンジし市街から森、峠、田園などを走る〝TTコース〟と、海岸沿いから山へ入る〝シーサイドコース〟（オリジナルコースだが背景はマン島の景色）の二種類から選択。

バイク型キャビネットの座席にまたがり、カーブで左右へ倒しながら走る。走行中のアクセルのオン、オフによってサーボモーターが作動し、車体が自動的に左右へ振れるという新機構を採用し、実際のバイクの動きに近づけている。またエンジン音と排気音はアクセル操作で変化し、BGMとともに五つのスピーカーから流れ、その振動が車体に伝わるシステムも採用されている。

一人用。五十㌅プロジェクター方式で八台まで通信プレイ可能。OP価格百九十八万円。なお二人用「ツイン」タイプも一月発売となる。

マンクスTT

「タタコット」は、TV画面に現れるモグラ、ゴキブリ、ハエ（いずれかを選択）を備え付けのハンマーでどんどん叩いていくゲームで、CG画像を採用。

三十三㌅のブラウン管を使用し、表面に特殊強化ガラスを張ってあり、備え付けハンマーを使う限り思い切り叩いても大丈夫。ゴキブリなどは画面の上下左右からランダムに現れて動き回り、背景は状況に合わせてスクロールする。うまく叩くと（センサーが感知）、停止しつぶれて消滅、得点が加算される。なお得点にはならないが、コップなども叩くと壊れる。

タイマー制で終了後に成績と評価が表示される。OP価格六十二万円。

タタコット

## 和風の世界で武器格闘
# 変身し必殺技を
### バンプレストの「隠忍」

TV格闘ゲーム「隠忍」（オニ）が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から十二月下旬発売となる。

これは和風にアレンジされた世界のさまざまな場所と異なる時代で、敵と戦うというゲーム。六ステージ構成。同社同名の家庭用RPGゲームからタイトルとキャラクターのみを採用したもので、ゲーム内容は全く異なる。

八方向レバーと四つ（強中弱の攻撃、飛び道具）のボタンを操作する。

プレイヤーが選ぶキャラは、二刀流の剣と手裏剣を使う〝天地丸〟、巨大な槍と火縄銃を武器とする〝海王丸〟、刀状の精神波と雪の結晶を駆使する〝雪姫〟の三人。それぞれコマンド入力で特殊攻撃ができ、また気をためることにより鬼、竜、雪女に変身し強力で派手な演出の必殺技が使えるようになる。

敵キャラは人造人間や妖怪、悪魔、ロボットなど六種類で、すべて異様な姿をしている。ゲームはライフ制。二人同時プレイの場合は協力して敵を倒す。途中参加も可能。基板販売のみでOP価格十六万八千円。

隠忍

## 前作をバージョンアップ
# 2人互いに評価
### アイマックス「ラズマタッズ2」

㈱アイマックス（本社東京、今成一雄社長）から、「ラズマタッズ2」が十二月八日発売となった。

これはテストに答えた結果によりプレイヤーの人間的価値を金額に換算して判定するという「ラズマタッズ」のバージョンアップ版。従来の内容に新しく次の点が追加された。

恋人や友人との二人プレイにより、それぞれ相手から見た人間的価値の金額評価が出る。判定ジャンルに〝セックス〟が加わり、前作では九段階だった評価ランクが三倍の二十七段階になった。このランクはプレイヤーの見かけをサルやスズメなどで表現するもの。また継続プレイの追加、プリンターの高速化、キャビネットの配色の一新などが行なわれた。TVモニターは二十五㌅型。OP価格五十九万円。なお前作の改造用キットは十六万五千円で、十二月十五日発売となった。

ラズマタッズ2

## ゲーム音楽CD
# ナムコとコナミ
### 各2タイトル発売

ナムコの「サイバーサイクルズ」と「レイブレーサー」のゲーム音楽CDが、ビクターエンタテイメントから十月二十一日に、またコナミの「ツインビー」シリーズを集めた「ツインビーパラダイス」が十一月三日、シューティングゲームをまとめた「コナミシューティングバトルII」が十一月二十二日、キングレコードから発売となった。

ナムコの音楽CDはいずれも「ナムコゲームサウンドエクスプレス」シリーズで、「サイバーサイクルズ」は同ゲームのオリジナル全曲（十三曲）と、使用されなかった一曲の計十四曲を収録。価格千五百円。

「レイブレーサー」はオリジナル十五曲とミックスアレンジ二曲を収録。価格千五百円。

コナミの「ツインビーパラダイス」は、「出たな！ツインビー」「ツインビーヤッホー！」など同シリーズの主な曲とともに、パステルが歌う〝ツインビー生誕十周年〟の〝アニバーサリーソング〟も含め計十曲を収録したもの。価格三千円。

「シューティングバトルII」は、「グラディウスIII」「A—JAX」「サンダークロス」などコナミの主なシューティングゲームの音楽を、ハードロック調にアレンジし計十曲を収録。矩形波倶楽部作曲、柴田直人編曲、演奏によるもの。価格は三千円。

## タイトー通信カラオケ「X2000」ベスト20
（11月1日—30日）

| | 前回 | タイトル | アーチスト |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | Hello, Again　〜昔からある場所〜 | MY LITTLE LOVER |
| 2 | 2 | LOVE LOVE LOVE | Dreams Come True |
| 3 | 3 | ズルイ女 | シャ乱Q |
| 4 | — | My Babe　君が眠るまで | シャ乱Q |
| 5 | — | Message | 福山雅治 |
| 6 | — | LOVE PHANTOM | B'z |
| 7 | — | I　BELIEVE | 華原朋美 |
| 8 | 4 | シーソーゲーム　〜勇敢な恋の歌〜 | Mr. Children |
| 9 | 5 | 空をみなよ | シャ乱Q |
| 10 | — | Body Feels EXIT | 安室奈美恵 |
| 11 | 6 | ロビンソン | スピッツ |
| 12 | 9 | シングルベッド | シャ乱Q |
| 13 | 8 | 碧いうさぎ | 酒井法子 |
| 14 | 7 | TOMORROW | 岡本真夜 |
| 15 | 18 | Joy to the love | globe |
| 16 | — | スリル | 布袋寅泰 |
| 17 | 12 | Over Drive | JUDY AND MARY |
| 18 | 10 | Man & Woman | MY LITTLE LOVER |
| 19 | 13 | Feel like dance | globe |
| 20 | 11 | GOING GOING HOME | H Jungle With t |

# 謹賀新年

**株式会社　金子製作所**
代表取締役　金子　浩
〒181　東京都三鷹市下連雀三―三四―四
TEL〇四二二(七一)七八一一
FAX〇四二二(七一)七八一九

**株式会社　カプコン**
代表取締役社長　辻本憲三
〒540　大阪市中央区内平野町三―一―三
TEL〇六(九二〇)三六〇〇
FAX〇六(九二〇)五一〇〇

**関西カクタス株式会社**
取締役社長　梅原靖三
〒530　大阪市北区角田町一―一　東阪急ビル五階
TEL〇六(三一三)四五五二
FAX〇六(三六一)二八八六

**関東娯楽工業株式会社**
代表取締役　中村　哲
〒171　(本社)東京都豊島区南池袋一―十八―二三―一〇二
TEL〇三(三九八六)五三三一
〒131　(工場)東京都墨田区立花五―二―二
TEL〇三(三六一〇)三二一一

**コナミ株式会社**
代表取締役社長　上月景正
〒105　東京都港区虎の門四―三―一
TEL〇三(三四三二)五六七八
FAX〇三(三四三三)五六七九

**株式会社　こまや**
代表取締役　尾上芳郎
〒658　神戸市東灘区魚崎南町六―十―四
TEL〇七八(四一一)二一二一
FAX〇七八(四一一)三八五一

**株式会社　ザウルス**
代表取締役　田中信之
〒102　東京都千代田区紀尾井町三―八　第2紀尾井町ビル
TEL〇三(三二二二)一七二一
FAX〇三(三二二二)一七二八

**株式会社　サービス・ゲームス・ジャパン**
代表取締役　森　武司
〒652　神戸市兵庫区入江通三―一―二七
TEL〇七八(六七一)九〇三(代)
FAX〇七八(六八一)三三六三
営業所　高知・愛媛

**株式会社　サノヤス・ヒシノ明昌**
代表取締役社長　大野伊左男
〒541　大阪市中央区瓦町三丁目六番一号
TEL〇六(二〇一)四〇五二
FAX〇六(二〇一)四〇五三

**サミー工業　株式会社**
代表取締役社長　里見　治
〒170　東京都豊島区東池袋二―二三―二
TEL〇三(五九五〇)三七六〇
FAX〇三(五九五〇)三七六一

**株式会社　サンセイブ・エンターテイメント**
代表取締役　曽我榮蔵
〒421-01　静岡市桃園町八―十七
TEL〇五四(二五八)一二三三
FAX〇五四(二五八)〇三二三

**株式会社　サンワイズ**
代表取締役　松下　清
本社　〒181　東京都三鷹市大沢一―九―二四
TEL〇四二二(三二)二五一一
FAX〇四二二(三二)四六三七
営業本部　〒180　東京都武蔵野市境南町三―十四―四　昇和ビル三F
TEL〇四二二(三一)〇〇九一
FAX〇四二二(三一)一〇九一

**三和電子株式会社**
代表取締役　斉藤まり子
〒173　東京都板橋区幸町二十―十五
TEL〇三(三九五九)六六一一
FAX〇三(三九五五)九二〇八

**株式会社　ジェイ・アール・イー**
代表取締役　能美政彦
〒556　大阪市浪速区難波中三―四―四十
TEL〇六(六四七)一六二二
FAX〇六(六四六)一〇五一

**株式会社　ジーエム商事**
代表取締役　小倉忠弘
〒143　東京都大田区大森北五―九―十三
TEL〇三(三七六六)九三三一(代)
FAX〇三(七七六六)九三九八

**株式会社　シグマ**
代表取締役社長　真鍋勝紀
〒150　東京都渋谷区東三―十四―十五
TEL〇三(三四八六)二八四一
FAX〇三(三四八六)二八四九

**システムサービス株式会社**
代表取締役　佐藤隼夫
〒171　東京都豊島区池袋二―四八―一　信友山の手池袋ビル四F
TEL〇三(五九五一)六六〇〇
FAX〇三(五九五一)三四四九

**昭和技研工業有限会社**
取締役社長　安部征宏
〒365　埼玉県鴻巣市宮地一―一―七
TEL〇四八五(四三)四三四一
FAX〇四八五(四三)四三四四

**株式会社　スクラッチ**
代表取締役社長　森田友久
本社　〒572　大阪府寝屋川市緑町一―二
TEL〇七二〇(三八)一〇一三
FAX〇七二〇(三八)一〇一五
東京営業所　〒108　東京都港区高輪三―二―四　明隣堂ビル三〇一号
TEL〇三(三四四五)七四四一
FAX〇三(三四四五)七五五四

**株式会社　セガ・エンタープライゼス**
代表取締役社長　中山隼雄
〒144　東京都大田区羽田一―二―十二
TEL〇三(五七三六)七一一一

**株式会社　禪**
代表取締役　松川紘士
〒462　名古屋市北区生駒町七―一四五
TEL〇五二(九八一)三七三三
FAX〇五二(九八一)三七九四

**株式会社　総商**
代表取締役社長　木村雅三
〒444　愛知県岡崎市井田西町十七番地四
TEL〇五六四(二四)二五八一(代)
FAX〇五六四(二二)〇五五五

**株式会社　タイガー娯楽**
代表取締役　早見儀信
〒413　静岡県熱海市中央町十番十七号
TEL〇五五七(八三)五〇〇〇
FAX〇五五七(八三)五〇二三

**株式会社　タイガー商事**
代表取締役　鈴木民夫
〒538　大阪市鶴見区今津中一―七―十二
TEL〇六(九六二)九四二五
〇六(九六二)九五〇七
FAX〇六(九六二)四五五六
(倉庫)大阪市鶴見区中茶屋二―一―十
TEL〇六(九一三)八六一五



# 謹賀新年

**株式会社　アイモ**
代表取締役　田口宣由
〒170　東京都豊島区東池袋二―二三―八
TEL〇三(三九八六)四五九一

**朝日エンジニアリング株式会社**
専務取締役　藤原　忠
本社工場　〒770　徳島市東沖洲二―二六―三
TEL〇八八六(六四)六一九〇
FAX〇八八六(六四)六一九一
営業本部　〒559-03　大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七―二
TEL〇七二四(九四)〇七八三
FAX〇七二四(九四)二一九五

**旭精工株式会社**
代表取締役　安部　寛
〒107　東京都港区南青山二―二四―十五　青山タワービル二F
TEL〇三(三四〇一)六一八一

**株式会社　アトラス**
代表取締役社長　原野直也
本社　〒162　東京都新宿区津久戸町三―十二
(販売部)TEL〇三(三二三五)七九七一
FAX〇三(三二三五)四一〇九
関西事業所　〒533　大阪市東淀川区東中島二―九―十五　日大和生ビル四F
TEL〇六(三七〇)三三三二
FAX〇六(三七〇)八〇二〇

**株式会社　アーバン**
代表取締役　金子信太郎
社員一同
〒171　東京都豊島区西池袋三―二一―十五―四
TEL〇三(三五九〇)四一五一
FAX〇三(三五九〇)〇三七四

**有限会社　アミパラ**
代表　筒井雅人
〒700　岡山市神田町二―四―十
TEL〇八六(二二四)〇〇〇八
FAX〇八六(二二四)四一四四

**株式会社　アミューズオリエント**
代表取締役　矢内敬治
〒170　東京都豊島区北大塚二―九―十二
TEL〇三(三九四〇)三三七一
FAX〇三(三九四九)一一二二

**株式会社　アムス**
代表取締役　梅村富久
〒465　名古屋市名東区宝が丘二九九
TEL〇五二(七七四)二五一一
FAX〇五二(七七四)一二二三

**株式会社　アムレス**
代表取締役　小村　茂
〒984　宮城県仙台市若林区若林一―十―十二
TEL〇二二(二八六)九六一六
FAX〇二二(二八五)八六〇六

**株式会社　アリサカ**
代表取締役　有坂順三
本社　〒880　宮崎市本郷北方二四八五―二十
TEL〇九八五(五二)一三一四
FAX〇九八五(五二)一一〇三
支店　〒816　福岡市博多区金隈一八三―四
TEL〇九二(五〇四)四三六〇
FAX〇九二(五〇四)四二一四

**株式会社　ウエップシステム**
代表取締役　玉手良光
取締役事業部統括部長　小田根正明
〒160　東京都新宿区西新宿三―八―五　新栄ビル
TEL〇三(三三七七)八七一一
FAX〇三(三三七七)一一二〇

**株式会社　エイティング**
代表取締役　藤澤知徳
〒146　東京都大田区池上三―三二―十七
TEL〇三(五七〇〇)二一九八
FAX〇三(五七〇〇)〇二九八

**エイト・レジャー物産株式会社**
代表取締役　富田紀一
〒001　札幌市北区北二八条西四丁目　第一エイトビル
TEL〇一一(七五六)八八六一
FAX〇一一(七五六)五六三八

**株式会社　エイブルコーポレーション**
代表取締役　熊谷俊範
〒171　(本社)東京都豊島区池袋四―八―三　エイブルビル
TEL〇三(三九八八)二〇六一
FAX〇三(三九八六)五一八〇

**株式会社　エス・エヌ・ケイ**
代表取締役　高堂良彦
〒564　大阪府吹田市豊津町十八―十二
TEL〇六(三三九)三三一一

**エース自動機株式会社**
代表取締役社長　村上公伯
専務取締役　高野貞義
〒154　東京都世田谷区野沢二―二十一
TEL〇三(三四一〇)〇五二五
FAX〇三(三四一〇)〇五二七

**株式会社　エーディーケィ**
代表取締役　新井一夫
〒362　埼玉県上尾市愛宕三―二―十五　ADKビル
TEL〇四八(七七五)二四一二(代)
FAX〇四八(七七五)二一九八

**株式会社　エヌエムケイ**
代表取締役　琴寄幸雄
〒101　東京都台東区台東一―二七―十　第2成瀬秋葉原ビル二F
TEL〇三(三八三五)一八四〇
FAX〇三(三八三五)一八六二

**株式会社　エム・アイ・ピー**
代表取締役　伊藤博則
〒564　大阪府吹田市寿町二―十九―四
TEL〇六(三八二)一四〇〇
FAX〇六(三二九)一五一二

**大平技研工業株式会社**
代表取締役　大平輝雄
〒501-31　岐阜市岩井万場四四番地
TEL〇五八(二四一)七四九一
営業部TEL〇五八(二四一)八〇〇六
FAX〇五八(二四一)八四九一

**大森電気株式会社**
代表取締役　大森節雄
〒208　東京都武蔵村山市伊奈平三―三一―二
TEL〇四二五(六〇)三一一一(代)
FAX〇四二五(三一)四三五〇

**株式会社　岡本製作所**
代表取締役　岡本典之
〒553　大阪市福島区鷺洲三丁目六―二一
TEL〇六(四五一)六一五六
FAX〇六(四五一)五五三〇

**加藤工業株式会社**
代表取締役　加藤克彦
〒567　大阪府茨木市沢良宜西一―二―十一
TEL〇七二六(三五)一八八六
FAX〇七二六(三五)一八八〇

**株式会社カトウ製作所**
**ユーズ株式会社**
代表取締役社長　加藤イサム
〒157　東京都世田谷区北烏山六―二四―十三
TEL〇三(三三〇七)一二二一

# 謹賀新年

**株式会社 タイトー**
代表取締役社長 中村紘一
〒102 東京都千代田区平河町二—五—三
TEL〇三(三二二二)四八〇八

**太東商事株式会社**
代表取締役 山下征士
〒406 山梨県東八代郡石和町四日市場一七一八
TEL〇五五二(六二)四七一八
FAX〇五五二(六三)六六五〇

**ダイナックス株式会社**
代表取締役 石川晴彦
〒463 名古屋市守山区八反六番十号 NLビル3F
TEL〇五二(七九一)〇一一一
FAX〇五二(七九一)一五一五

**太陽アドバンス有限会社**
代表取締役 田中章雅
〒110 東京都台東区下谷一—十—二
TEL〇三(三八四三)八七七六
FAX〇三(三八四三)八七四四

**タスコ株式会社**
代表取締役 上原義和
〒113 東京都文京区本駒込三—十七—二
TEL〇三(三八二七)六七四一
FAX〇三(三八二三)七五三一

**株式会社 たつみ娯楽**
代表取締役 入江昭造
〒321-14 栃木県日光市下鉢石町八四〇
TEL〇二八八(五三)三三五五
FAX〇二八八(五三)〇五五五

**中央リース販売株式会社 有限会社 マスコセントラル**
代表取締役 桝本哲夫
〒164 東京都中野区東中野四—五—二十
TEL〇三(五三八九)六一〇一
FAX〇三(五三八九)六一〇六

**テクモ株式会社**
代表取締役社長 柿原彬人
〒102 東京都千代田区九段北四—一—三四
TEL〇三(三二二二)七六二〇

**データイースト株式会社**
代表取締役社長 福田哲夫
本社 〒167 東京都杉並区荻窪五—十一—十七
TEL〇三(三二二〇)八〇〇〇(代)
(コインオップ国内販売部)
ダイヤルイン
TEL〇三(三二二〇)八〇二五
FAX〇三(三二二〇)八〇三二

**株式会社 テヅカ**
代表取締役 手塚明雄
〒663 兵庫県西宮市高松町十六—十五
TEL〇七九八(六六)〇八一一
FAX〇七九八(六六)二二七五

**株式会社 トーゴ**
代表取締役社長 山田敷夫
〒152 東京都目黒区八雲一—五—七
TEL〇三(三七一八)六四六一
FAX〇三(三七二五)二四二〇

**東洋テクトロン株式会社**
取締役社長 玉手良光
取締役営業部長 遠藤昭康
〒983 宮城県仙台市宮城野区岡田西町三—三五
TEL〇二二(二八七)二八七一
FAX〇二二(二八七)三〇四〇

**株式会社 トライ**
代表取締役 鞭木立行
〒101 東京都千代田区外神田三—十一—五 イサミヤ第三ビル二F
TEL〇三(五二九五)〇六六九
FAX〇三(五二九五)一九五八

**中日本リース株式会社**
代表取締役 早川永一
〒463 名古屋市守山区八反六番十号 NLビル
TEL〇五二(七九一)四一一一
FAX〇五二(七九一)四一六八

**株式会社 ナムコ**
代表取締役会長兼社長 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口二—一—二一
TEL〇三(三七五六)二三一一

**日本科学遊園株式会社**
代表取締役 江川清一郎
〒607 京都市山科区日ノ岡鴨土町二十
TEL〇七五(五八一)八八〇八

**株式会社 ピーアイシー**
代表取締役 細井久平
〒563 大阪府池田市神田二—十—二三
TEL〇七二七(五四)〇八〇八
FAX〇七二七(五一)〇〇二二

**株式会社 ビスコ**
代表取締役 秋山哲雄
〒603 京都市北区衣笠東御所の内町十三
TEL〇七五(四六四)二六七六
(東京営業所)
〒171 東京都豊島区要町三—十二—十二 大宏ビル二F
TEL〇三(三五五四)〇一二一

**ビデオシステム株式会社**
代表取締役 古川晃司
(本社)
〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町三五番地一
TEL〇七五(七二三)〇三五八
FAX〇七五(七二三)〇三六八

**株式会社 フウキ**
代表取締役 高橋富貴子
〒615 京都市右京区西院東貝川町五 沢田ビル九F
TEL〇七五(三一三)一六〇〇
FAX〇七五(三一四)三一八九

**株式会社 フェイス**
代表取締役 金谷龍坤
〒164 東京都中野区弥生町一—九—八
TEL〇三(三三七二)七七六六(代)
FAX〇三(三三七二)七八五五

**株式会社 フォーベックス**
代表取締役 大山行夫
〒467 名古屋市瑞穂区下坂町二—三八
TEL〇五二(四五九)一五〇〇
FAX〇五二(四五九)一五七七

**富士電子工業株式会社**
取締役社長 萩森重伸
〒272 千葉県市川市大洲三—十五—三
TEL〇四七三(七九)〇二二二
FAX〇四七三(七六)一九〇〇

**豊永産業株式会社**
代表取締役 永楽藤八
本社 〒554 大阪市此花区伝法五—一—十三
TEL〇六(四六〇)九六七一
FAX〇六(四六〇)九六七二
工場 〒555 大阪市西淀川区大野三—七—四三
TEL〇六(四七五)〇三二一(代)
FAX〇六(四七三)一二七三



**株式会社 ホープ**
取締役社長 小野定良
(本社工場) 〒211 川崎市中原区今井上町五十
TEL〇四四(七二二)六一四一
FAX〇四四(七一一)二七七九
(関西営業所) 〒618 京都府乙訓郡大山崎町鏡田二
TEL〇七五(九五七)五六一三
FAX〇七五(九五七)〇三一三

**真砂工業株式会社**
代表取締役 真砂幸男
〒270-14 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL〇四七一(九一)四一五一

**魔法株式会社**
代表取締役 松浦博司
〒651 神戸市中央区葺合町馬止一—十 マジカルビル
TEL〇七八(二六一)二七九〇

**ミゼッティ工業株式会社**
代表取締役 橋本敬造
本社工場 〒187 東京都小平市鈴木町一—五三—二
TEL〇四二三(四三)二八五一
営業部渋谷オフィス 〒150 東京都渋谷区宇田川町二—一 渋谷ホームズ一〇〇七
TEL〇三(三四六四)七七三九

**株式会社 ミヤケ**
代表取締役 三宅敏弘
本社 〒189 東京都東村山市青葉町二—十二—十一
TEL〇四二三(九一)七九八〇
事務所 〒180 東京都武蔵野市境二—八—一
TEL〇四二二(五五)七二一〇
FAX〇四二二(五二)九一三三

**株式会社 名豊商事**
代表取締役 高梨政己
〒110 東京都台東区東上野三—十二—十一
TEL〇三(三八三三)四八九一

**メディア商事株式会社**
代表取締役 柏信行
社員一同
〒578 東大阪市中新開二—十三—三五
TEL〇七二九(六四)〇七一七
FAX〇七二九(六四)二〇五九

**株式会社 モリタ**
会長 森田寛正
〒102 東京都千代田区平河町一—五—三 大和屋第2ビル4F
TEL〇三(五二七六)二六三三
FAX〇三(五二七六)二六三六

**株式会社 友栄**
代表取締役 内田博
〒101 東京都千代田区三崎町三—七—五
TEL〇三(三二六三)九四二一

**株式会社 ユウビス**
代表取締役 川楠俊太郎
本社 〒577 東大阪市川俣三丁目一番三五号
TEL〇六(七八七)一八八一
東京営業所 〒104 東京都台東区台東四—二七—五
TEL〇三(三八三七)三八八四
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名二—三—二
TEL〇九二(七一三)一〇八三
小山商品管理センター 〒323 栃木県小山市駅南町六—十三—三十
TEL〇二八五(二八)二七七二

**株式会社 若葉商会**
代表取締役 上林誠一郎
〒242 中央林間営業本部 神奈川県大和市中央林間三—十—十四
TEL〇四六二(七二)〇〇五一(代)
FAX〇四六二(七二)〇〇六二
(本社) 〒228 神奈川県相模原市相南四—六—二
TEL〇四二七(四六)五七二七

## 業界団体分

**社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)**
会長 中山隼雄
〒105 東京都港区浜松町一—十一—十一 盛電社ビル六F
TEL〇三(三四三八)二三六三(代)
FAX〇三(三四三八)二七二一

**全日本遊園施設協会(JAPEA)**
会長 山田三郎
役員一同
〒150 東京都渋谷区渋谷一—十—三 スタープラザ青山一〇〇二号
TEL〇三(三四九八)四七六七
FAX〇三(三四九八)〇五四四

**社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)**
会長 入江昭造
役員一同
〒101 東京都千代田区神田須田町一—四—一 TSI須田町ビル六F
TEL〇三(三二五三)五六七一
FAX〇三(三二五三)五六八八

**三重県アミューズメント施設営業者協会**
会長 松本静雄
役員一同
〒519-04 三重県度会郡玉城町世古三四五
TEL〇五九六(二二)〇五六八
FAX〇五九六(二七)〇七五五

**大阪府アミューズメント施設営業者協会**
会長 川楠俊太郎
役員一同
〒541 大阪市中央区久太郎町一—二—十六 三星中央別館七F七〇六号
TEL〇六(二六三)一三八一
FAX〇六(二六三)一三八三

**日本SC遊園協会(NSA)**
会長 内田博
常務理事 宮原久
〒150 東京都渋谷区渋谷一—八—三 安田生命ビル九F
TEL〇三(三四八六)六六六一
FAX〇三(三四〇七)八七九四

# MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.260

矢飛圓方

**一九九六年・元旦**

一本の青葱うかべ流れくる水を迎ふるごとく佇ちゐつ
長谷川銀作

雰囲気としては大いなる不安をひしひしと感じながらも、じっと耐えつつ新しい年を迎える。

表面だけを見れば平々凡々としてはいるが。

たとえば大戦中のトーマス・マンの日記の元旦。大部なトーマス・マンの日記は、一九八五年、一九八八年と相当の期間をおいて出版され、その後ずっと長い間出版が途絶えていたのが年末、本屋の店頭に大辞書なみのヴォリュームで一万二千円。驚きながら購入して見終えたばかりの本からの引用であるが、坦々としている。

一九四三年一月一日金曜日の朝をトーマス・マンは、パシフィク・パリセイズで迎えている。

ここはアメリカ西海岸で、トーマス・マンの生涯で四番目の持ち家であり、一九四〇年以降ここで暮らすことになる。

――八時半起床。コーヒーを飲み、少し外に出。朝食後、「埋葬」の章を結末に向かって書き進める。リーバー夫妻宅に新年の訪問。爽やかな、日差しの明るい天候の中、サンセット大通りとアマルフィ・ドライヴを歩き、Kが車でそこまで迎えにきた。ランチのあと「ザ・ネイション」誌。デル・バヨが、国民社会主義は、引っ込まねばならぬとあれば、扉を思いっきりガタンと閉じて、世界の目も耳もきかなくしてしまう、というゲッベルスの言葉を引用している。この腐りきった詐欺漢の偉そうな態度

――お茶にアルフレート・ノイマンと夫人。ロンドンのヨーナス・レッサーに手紙。晩、ルナンの『パウロ』を読む。ボルジェーゼが、人間主義についての講演の概要を知らせてきた。「民主＝社会主義」――私が、開化した共産主義と呼ぶものである――。ロシアの報道が非常に多い。ティモシェンコは休暇なのか――

元旦が特別の日ではなくて、他の日と同じような時間に起きて、他の日と同じようにコーヒーを飲んで、他の日と同じようにに散歩を楽しんできている。そして執筆も。

元旦を契機にしてすべてが刷新される訳でもないので、旧年を見続けてきている限り、その延長線上に何か明るい兆しを望もうとしても空しいばかりであろう。

戦後続いた右上りの経済のなかでは、それでも一年毎に手取りの所得が名目上のものにせよあがり続けていたのだが、この数年間はひょっとすれば実質賃金はさがっているのかもしれない。

十一月に発表された一九九五年の国民生活白書を見ても、「生活は去年と比べて低下している」と回答した人の割合が、「生活は去年と比べて向上している」と回答した人の割合をはるかに上回っている。労働条件が一向によくならないし、またよくなりそうにもない。

大江健三郎の息子光さんが、NHK・TVのドキュメントで原爆記念館内で展示物を正視出来ず、それを避けて通った後で、「みんな駄目です」と言っていたのだが、今やバブル後の日本の状況は、みんな駄目ですに陥ってしまっている。

国の将来は言わずと知れた教育にかかっているのだが、年末にも次々といじめによる自殺者を出している。とんでもないことである。とりあえず、いじめによる自殺者が出たら、そのクラスの担任と学年主任と教頭と校長と、市の教育長、県の教育長、その指導にあたる文部省の課長、部長、局長、次官、文部大臣は即刻解雇にする制度でも設けねば、今の無責任体制では何も解決しないのではなかろうか。生命の貴さを教えるのが教育の基本なのだから、殺人の間接的な加担者である大人が、形式的であるにしてもまず責任をすっきりとした形でとれば、国民すべてのいじめに対する受取り方もちがったものになってゆくことだろう。

ころころと文部大臣が替るのを大新聞では一面に大きな顔写真を出して発表するようにすれば、国民の関心も高まってゆくのに違いない。

そこまでやっても、いじめによって子を失った親の悲憤慷慨は治まることはない。しかし今よりはましになる。いじめによる葬式ごっこに参加した教師が未だに教師を続けているなぞは、どんなものだろうか。いい加減にせいやと言いたくもなる。

勿論教育だけが突出して悪いのではなくて、大江光さんの言の如く、すべて駄目なのである。

年末、読売新聞の座談会で粕谷一希が発言していたが、

「今、経済大国日本が崩壊しつつある。政治がダメ、官僚がダメ、企業がダメ、政策がダメで全部ダメ。その責任を考える必要がある」。

官官接待という新奇な言葉が去年は生みだされたが、あれなども、呼んだ方も呼ばれた方も即刻解雇で当然だろう。官にも官にも税金で必要な手当や賃金は支払われている。

それにもかかわらず、官官の間の飲食、女性のサービス料まで税金で落して、しかもばれても居直るというのは、税金泥棒でも泥棒なのに、更に性質(たち)が悪い奴がいるものだ。ここいう手合、居直ってくるのには私は死刑には反対であるのだが、それにもかかわらず死刑にでもという制度を設けなければ、馬鹿は死ななきゃ直らないという浪花節もあった。大の大人でありながらモラルを失っている輩たちこそ正真正銘、馬鹿以外の何ものでもないだろう。

今はというよりも大分前から、かつての支持を失ってしまっている丸山真男にしても、官僚の無責任さ加減についてはつぼどころをおさえた好論文を残していた。言葉だけの責任ではどうにもならないところまでおちこんできている。

昔々、W・B・イエイツという詩人がいた。「ベツレヘムに向け、身を屈めて」からの一節、

拡がる環(ガイアー)をえがき、めぐりめぐる
鷹には、鷹匠の声はとどかぬ。
万物は離散し、中心を保つことができない。
まったくの無政府(アナキイ)は檻を破って世界にのさばる。
血を喰(は)んでどす黒い潮は騒ぎ、何処でも
清浄の式典は忘れ去られた。
優れた人々は、一切の強い信念を失い、
極悪の徒輩は烈しい熱で張り切っている。

――――

一九九六年の日本でなければいいが。

JANUARY 1・15

# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

| | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| ❶ | 2 | バーチャファイター 2.1（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega) | 8.18 |
| 2 | 1 | ファイティングバイパーズ（セガ社） Fighting Vipers (Sega) | 7.92 |
| ❸ | 5 | バーチャファイター 2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega) | 7.50 |
| 4 | 4 | 鉄拳 2バージョンB（ナムコ） Tekken 2 (Namco) | 7.19 |
| ❺ | 6 | ステークスウイナー（ザウルス／SNKネオジオ） Stakes Winner (Saurus/SNK) | 6.74 |
| ❻ | 7 | パズルボブル 2（タイトーF3） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito) | 6.43 |
| 7 | 3 | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（SNKネオジオ） Samurai Shodown III (SNK) | 6.31 |
| 8 | 8 | バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega) | 6.29 |
| ❾ | ― | サンドアール（セガ社） Sando-R (Sega) | 5.75 |
| ❿ | 17 | ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo) | 5.67 |
| ⓫ | 12 | 戦球（セイブ／日本システム） Sen Kyu (Seibu) | 5.64 |
| 12 | 11 | マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン） Marvel Super Heroes (Capcom) | 5.48 |
| ⓭ | 18 | ストリートファイター・ゼロ（カプコン） Street Fighter Alpha [Street Fighter ZERO] (Capcom) | 5.47 |
| 14 | 9 | 逆鱗弾（タイトーF3） Gekirindan (Taito) | 5.46 |
| 15 | 13 | クラシックコレクション（ナムコ） Classic Collection Vol.1 (Namco) | 5.45 |
| ⓰ | 22 | マジカルドロップ（データイースト） Chain Reaction (Data East) | 5.33 |
| 17 | 16 | ファイナルロマンス 2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System) | 5.29 |
| 18 | 14 | ザ・キング・オブ・ファイターズ '95（SNKネオジオ） The King of Fighters '95 (SNK) | 5.17 |
| 19 | 19 | 上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai - The Great Wall (Sun) | 5.11 |
| 20 | 15 | パズルボブル（タイトー／SNKネオジオ） Puzzle Bobble[Bust-A-Move](Taito/SNK) | 5.10 |
| 21 | 21 | スーパーワールドスタジアム '95（ナムコ） Super World Stadium '95 (Namco) | 5.08 |
| ㉒ | ― | プロ麻雀・極（アテナ／サミー） Mahjong Professional "Kiwame"* (Athena) | 4.91 |
| ㉓ | 26 | 天地を喰らう II（カプコン） Worrior of Fate (Capcom) | 4.88 |
| 24 | 24 | スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito) | 4.69 |
| 25 | 25 | クイズ殿様の野望2・全国版（カプコン） Quiz Tonosama No Yabo 2* (Capcom) | 4.67 |

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

## ■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

| | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco) | 8.27 |
| 2 | 2 | バーチャコップ 2（セガ社） Virtua Cop 2 (Sega) | 8.00 |
| 3 | 3 | レイブレーサー（2P）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco) | 7.75 |
| 4 | 4 | スカイターゲット（SD／DX）（セガ社） Sky Target (SD/DX) (Sega) | 7.13 |
| 5 | 5 | バーチャファイター 2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega) | 6.94 |
| ❻ | 9 | セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega) | 6.67 |
| 7 | 7 | レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco) | 6.63 |
| ❽ | 11 | スポーツフィッシング 2（セガ社） Sports Fishing 2 (Sega) | 6.55 |
| ❾ | 10 | ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco) | 6.11 |
| 10 | 8 | サイバーサイクルズ（SD／DX）（ナムコ） Cyber Cycles (SD/DX) (Namco) | 6.10 |
| 11 | 6 | エースドライバー（SD／DX）（ナムコ） Ace Driver (SD/DX) (Namco) | 6.00 |
| ⓬ | 17 | インディ500（DX）（セガ社） Indy 500 (DX) (Sega) | 5.90 |
| ⓭ | 14 | バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega) | 5.78 |
| ⓮ | ― | クイズドレミファグランプリ 2（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 2* (Konami) | 5.67 |
| 15 | 15 | エアーコンバット22（ナムコ） Air Combat 22 (Namco) | 5.63 |

## ■フリッパー (FLIPPERS)

| | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| ❶ | 2 | ロードショー（ウィリアムズ／タイトー） Road Show (Williams/Taito) | 6.00 |
| ❷ | 3 | ノーフィア（ウィリアムズ／タイトー） No Fear (Williams/Taito) | 5.67 |
| 3 | 1 | フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams/Taito) | 5.33 |
| 4 | 4 | ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East) | 5.00 |
| 5 | 5 | リーサルウェポン 3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East) | 4.33 |

## ■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

| | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega) | 7.27 |
| ❷ | 3 | 手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega) | 6.00 |
| 3 | 2 | ラズマタッズ（アイマックス） Razzmatazz (Imax) | 6.20 |
| ❹ | 6 | リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito) | 4.91 |
| ❺ | 8 | スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega) | 4.33 |

**評価 (RATING)** 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

英文版業界ニュース

# Home Vid Manufacturers Set Up New Association

16 major manufacturers of home video game software established a new association on November 28 and held a press conference in Tokyo. Kagemasa Kozuki, president of Konami, assumed office as president of the "Computer Entertainment Software Association" (CESA), while Kenzo Tsujimoto, president of Capcom, Yasuhiro Fukushima president of Enix, and Hiroshi Kobayashi, president of Square, assumed office as vice-presidents.

In addition to the companies above, other founder member companies of CESA are as follows: Artdink, Banpresto, Compile, Data East, Hudson, Imagineer, Jaleco, Koei, Namco, Taito, T&E Software, and Tecmo. Representatives of these companies have become directors of CESA. According to CESA, Nintendo, Sega, Sony (SCE), NEC, SNK and other console manufacturers will be invited to participate as special members. The number of ordinary members is expected to be about 400.

According to Kagemasa Kozuki, the market for home video games and software for personal computers is continuing to expand by nearly ¥1,000 billion annually. Up to now, however, the game software manufacturers have not communicated with each other. Therefore, by establishing the CESA, they have decided to cooperate in clearing the common hurdles. It is likely that initially, they will cope with problems such as the elimination of harmful software and the establishment of procedures for dealing with the related copyrights. The CESA will work out a plan for holding an independent exhibition aimed at players.

Although JAMMA has a consumer division which should deal with problems related to home videos, it has not achieved any substantial results. Accordingly, JAMMA has proposed the establishment of a new home video software association led by Konami and Capcom. Accepting the proposal, both companies have been busy setting up the association since this year.

Photo shows (l-r) Tsujimoto of Capcom, Kozuki of Konami, Fukushima of Enix at the CESA press conference.

# NEC, Namco Tie Up in CG Video For PC

The semiconductor division of NEC and Namco announced a tie-up agreement in the field of computer graphic (CG) video games for personal computers compatible with "Windows 95" on November 9. NEC will develop the CG accelerator chip "Power VR" and commence sample shipment to personal computer manufacturers across the world from March 1996, and Namco will develop CG games using the chip aimed at May 1996 release. Both companies expect the "Power VR" to become the future international standard.

The "Power VR" has been developed by Video Logic Group of the UK and NEC since December 1994. Since it can process 200,000 polygons/second, when plural units are used in parallel, the processing speed can be increased to 2 million polygons/second. This is far above the capacity of 32-bit home videos, so that full-scale shading and texture mapping are possible, both companies explain. Moreover, since the unit price is cheap at about ¥10,000, NEC intends to ship the chip by incorporating it into its personal computers and will recommend the other personal computer manufacturers to do the same.

In addition to Namco, about 30 American and European software houses are to set about development of CG games using the "Power VR". Since the introduction of coin-op CG video games in 1989, Namco has been at the forefront in this field. This latest move shows its decision to make a full-scale entry into PC software business using CG games.

# "Tokyo Disney Sea" To Open in 2000

Walt Disney Co., U.S., and Oriental Land Co., Chiba, plan to build a Disney theme park in the Tokyo Bay area, opening it around the end of the year 2000, according to the announcement by the two companies on November 7. Toshio Kagami, president of Oriental Land, said that he hoped to sign a final agreement with Walt Disney in the spring of 1996 to build the second park after Tokyo Disneyland.

Tentatively named "Tokyo Disney Sea", the second park will include a luxury hotel and attractions based on Disney themes related to the sea – from a Mediterranean harbor to an American waterfront, a rain forest and the world of the Arabian Nights. Oriental Land declined to say how much the project would cost, but local media reports estimated it would cost more than ¥100,000 million.

Editor: *Masumi Akagi*
**Amusement Press, Inc.**
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821



# Konami Shows Recovery In Its Mid-Term Results

Konami Co., Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥17,172 million, up 63.4% over the same period a year ago, and net income of ¥1,500 million (¥5,400 million was the mid-term net loss last year). This was announced by Konami on November 24. The company had already revised the figures to predict a dramatic turnabout on October 11.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,460 million, up 5.6% over the same period a year ago, home videos ¥8,214 million, up 273.7%, pachinko devices ¥3,919 million, up 21.6%, operation income ¥728 million, up 65.8%, and others ¥849 million, down 38.0%.

The export ratio dropped from 16.3% in the same term a year ago to 4.5%. Coin-op game exports were down 60.1% at ¥266 million, and home video exports down 52.4% at ¥494 million. However, domestic coin-op games were up 22.4% at ¥3,194 million, and domestic home video game sales rose 565.5% to ¥7,720 million. As a result, "domestic product sales recorded an all-time high," Konami explains. Game software titles for Sony's "Play Station" were highly successful.

Konami explains that, with software for "Play Station" selling well and the coin-op division set to ship multi-player medal games such as horse race and cycle race games, the fiscal year to end March 1996 is certain to record significant growth in revenue and a return to profit.

**Jaleco Ltd.**, Tokyo, posted ¥3,001 million in revenue, up 15.3% over the same period a year ago, and a net loss of ¥39 million (¥811 million was the net loss at the mid-term point last year). This was reported on November 21.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥1,355 million, down 3.9% from the same period a year ago, home videos ¥633 million, up 117.3%, aquariums (Jaleco's new business) ¥318 million, up 412.5%, and others ¥693 million, down 17.2%. The export ratio dropped from 17.6% in the same term a year ago to 5.7%.

Jaleco revised its forecast for the fiscal year ending March 1996 downward to ¥7,200 million in revenue, up 29.2% over the preceding year, and ¥242 million in net income (¥3,722 million was the net loss last year).

**Tecmo Ltd.**, Tokyo, reported mid-term revenue of ¥2,980 million, up 24.8% over the same period a year ago, and a net loss of ¥340 million (¥365 million was the net loss at the mid-term point last year).

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥1,521 million, up 62.2% over the same period a year ago, home videos ¥514 million, down 11.6%, operation income ¥913 million, up 5.5%, and others ¥29 million. In the coin-op area, the company's own products accounted for ¥107 million, down 63.6%, and other companies' products ¥1,414 million, up 119.7%.

The export ratio dropped from 23.5% in the same term a year ago to 16.7%. Tecmo did not revise its results for the fiscal year ending March 1996.

**Mid-term Results Ended September 1995**

| | revenue | net income |
|---|---|---|
| Sega | 156,431 (3.5%) | 5,534 (–34.3%) |
| Nintendo | 135,191 (–18.6%) | 29,490 (10.6%) |
| Namco | 41,442 (14.7%) | 2,335 (251.9%) |
| Taito | 36,494 (–20.5%) | –2,422 (—) |
| Konami | 17,172 (63.4%) | 1,500 (—) |
| Capcom | 13,191 (–46.1%) | 57 (–95.8%) |
| Jaleco | 3,001 (15.3%) | –39 (—) |
| Tecmo | 2,980 (24.8%) | –340 (—) |

Unit in million yen; figures in parentheses denote % change from the same period a year ago.

1版

SEGA™ SEGA AMUSEMENT CG WORLD

株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話03(5736)7700(国内販売事業本部)
03(5736)7721(海外販売事業本部)
03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)
03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)

# セガプレス SEGA PRESS

1月1日（月曜日）平成8年（1996年）

# 公道を平均時速200kmで駆け抜ける！

## ツインタイプも加わり人気さらに加速!!

8人通信可能

マンクスTT MANX TT Super Bike

そのマン島の美しい自然の中を平均時速200キロメートル以上で疾走するマシン。公道ゆえに激しい高低差とジャンピングポイント・ウイリーポイントが随所に点在するコース。そのすべてが、伝統と興奮のスーパーバイクレース。

「MANX TT」は実在する"ISLE OF MAN TT RACE"を題材として制作したものです。

1,255(W)×2,520(D)×2,070(H)mm
約380kg
50インチプロジェクションTV
PAT. PEND.

©SEGA 1995

■アクセレーションにより車体が左右に振られるリアル感。
■ステップに足を乗せ、頭を左右に振らずに実車感覚のライディング。
■エンジン音・排気音・BGMサウンドを完全に分離し、エンジンの振動がハンドルやシートに伝わる。

## セガファン

「ファイティングバイパーズグッズ」デビュー
販売好調の為、全国にイベントひろがる
バーチャロンオリジナルグッズも発表
「マンクスTTツインタイプ」登場
ブッたまげ！
「マンクスTT」B倍デカポスター

ファンキーヘッドボクサーズ

## 相手を殴った瞬間、キャラクターの顔が派手に変形するという「ファンキーヘッドボクサーズ」登場！

コミカルなキャラクターでリアルファイトを展開。又、トリッキーなアクションプレイでボクシングの面白さを表現。ディスコブームの立役者、ジョン・ロビンソンも参画。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(5736)7700(国内販売事業本部) 電話03(5736)7721(海外販売事業本部) 電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ) 電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(334)5336(代表)
九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 電話092(452)6841(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)



1版

# 超次元感覚のハイスピード・ロボットバトル旋風！

# 街中にバーチャロン出現!!

## 8体のロボット大暴れ

年明け早々、業界に旋風を巻き起こしたバーチャロンは、今年最大級のゲームとの評判が高い。
フルポリゴン3DCG画像による白熱のバトルシーン。そこには、「自らバーチャロイドを駆って、未知の興奮と驚愕の世界が体験できる！」が理由らしい。

1,632(W)×1,640(D)×1,775(H)mm
約470kg AC100V 1,200W
29インチモニター
PAT. PEND. ©SEGA 1995

## キャラクターの発生源はカトキハジメ氏！

硬質な美しさを秘めたバーチャロイドは、やはり彼の手によるものであった。

Versus CITY バーサスシティ
ADVANCED BATTLE CABINET
バーチャロンがバーサスシティに登場!!
一対一の死闘を繰り広げる究極のVSキャビネットで新たな闘いが始まる。
750(W)×1,834(D)×1,950(H)mm
200kg AC100V 301W
20インチプロジェクションTV
〒95-4480 PAT. PEND. ©SEGA 1995

## 若者にバーチャロイド化進む

二本の操縦桿で疑似体験をした若者が続出している。

namco
謹賀新年
平成八年元旦
NEWオフロード・レーシングゲーム
DIRT DASH
ダートダッシュ
5つのステージを駆け抜けろ！
DX
SD
ペダルアクション ガンシューティング
TIME CRISIS
タイムクライシス
DX
SD
デッドゾーンに踏み込め！
デンジャラスバー
DANGEROUS BAR
ド迫力！パンチカ測定ゲーム
システム11 第3弾!!
今度の高インカム 武器格闘ゲームはこれだ！
SOUL EDGE
ソウルエッジ
斬新なゲームシステム!!
大迫力の格闘シーンの連続
ビジュアル、サウンド、演出のすべてのパワーを結集!!
近日、堂々発売!!
ファンタジックプッシャーゲーム
Treasure Mountain
トレジャーマウンテン
専用台もオプションであります。
メダルゲーム機の設置運営につきましては、「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
たたかえ！メカゴジラ
「ゴジラ」プライズゲーム第3弾！
75φカプセル対応
©1995 TOHO CO., LTD.
ジャンボゴジラ
あの「ゴジラ」が定置式乗物になって登場！
©1995 TOHO CO., LTD.
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部（東京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
（札幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部（大阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
（福岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)
©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.